論潮

AMショーの意義

創造性に富む、広かれた国際的催しとして

日本のアミューズメントマシン（AM）ショーは、現在のJAMMA／JAPEAの共催となって今回で四回目だが、海外では「JAMMAショー」と呼ばれることが多い。その理由のひとつは「AMショー」では国際的感覚からすれば、どの国のショーか明らかではない、ということになるのだろう。

そして「JAMMA／JAPEAショー」では長いうえに、全体的に見てJAMMAのほうに主導権があるように見えるので（事務局はJAMMAだし、ショー委員会の構成も12対2とJAMMA側が多いなど）、JAMMAショーと呼ぶのだろう。もちろんAMショーをそう呼んだところで、JAMMA／JAPEA共催であることを否定して、そう呼んでいるわけでは決してない。ただ便宜的にそう呼ぶ、という程度だと考えられるのである。

メーカーの特性

長期的な見通しからすれば、同じAM機（施設）メーカー団体として両協会が統一され、より強力なAM機メーカー団体として発展していくことが望まれるわけで、その場合はその新協会名だけでショーの名称が特定されることになるだろう。このことは、春の「AMエキスポ」についても言えるが、「AOUエキスポ」では、これもまた分かり難いことになる（なぜなら「AOU」というのがひとつ適切なネーミングかどうか、という疑問が残るからだ）。一応、秋のAMショーはメーカー団体による、メーカー主導型の国際的展示会であり、一方春のAOUショーはオペレーター団体による展示会と言えるが、いずれもメーカーが出展してこそのショーである。

しかし、日本のメーカー（とくに大手の）は、メーカーであると同時にディストリビューターであり、かつオペレーターでもある。

日本のメーカーには、当初から開発メーカーとして出発し、オペレーションに重点を置かないものと、もうひとつ（とくに大手で）オペレーターを兼ねる総合メーカーがある——というのが日本のAM業界の特色である。この特色は、これまでさまざまなメリットを内外に与えたが、反面デメリットも与えてきており、その是否は一概には断言できない。ただ、零細業者（とくにオペレーターに多い）を大事にしないようでは、AM業界の本質的な団結は望めないのではないだろうか。少数意見だから、と言って大企業がそれらの意見を無視するようでは、結局することがいい加減になり、内部崩壊につながるおそれがある。総合的大手メーカーは、その規模からして大きな責任とリスク（危険負担）に耐えていかねばならないが、そのためにも少数意見の尊重そして業界全体の発展という観点を、決して見失なわないよう望みたい。

厳しい業界環境

新風営法が施行されて早くも一年半が経過したが、「八号営業」（ゲームセンター等）という厳しい許可制のもとで、AM業界はその厳しさに耐えているように見える。

その間いわゆる「ファミコン」ブームが全国に広がり、家庭用ではあるがTVゲームに対する社会的認識を、より正しい方向へと変化させてきているし、TVゲーム機メーカーのいくつかは「ファミコン」ソフト供給で業績を維持ないしアップさせることができた——など業界に貢献してきている点も見逃せない（「ファミコン」ブームによる営業上の打撃などデメリットもあるかも知れないが、業界全体としては社会的イメージのアップなどメリットも多い）。しかし、家庭用TVゲームを生み出したのは、他ならぬ業務用を担うAM業界なのである。「ファミコン」ブームがいつまで続くか知らないが、業務用の業界はいつまでも創造性を失なわず、絶えず未知の分野を開拓していかねばならず、それはまた長い目で見た場合社会的な要請でもある。

こうした観点からすれば、私たちの健全なAM業界は全般的には現在苦しい状況にあるが、その苦しさを自らの力で克服すべき、いいチャンスであろうと思う。賭博やコピーや、その他さまざまな法令違反がまかり通っているからと、あきらめるのではなく自分たちの力で克服するしかないことを、よくよく知るべきだろう。あきらめるどころか、自分から法令違反を行ない、それを正業と思っているような人びとは、私たちの健全なAM業界の敵であって、決して味方でないことも自明の理であろう。

今後の改善課題

AMショー開催方法については、過去さまざまな改善策を提言してきたが、ほとんど考慮されていないのは実に残念である。しかし今後のこともあるので、少なくとも次の点は改善されるべきであろう。

①来場者の便宜を考え会期を二日間から三日間に延ばすこと、②現在の「招待券方式」を廃止して、「入場登録方式」に変えること、③ショー会場の開場時間中の各種協会会合は展示会の値打ちを落すので、別の時間帯または日にするよう調整すること、④マニアの少年の入場について、その是否を検討すること、⑤長期的に見て、他の大きな会場を確保すること。

AMショーの意義を深めるためにも、十分考慮されることが望まれる。

第24回AMショー小間配置

24th Amusement Machine Show

EXHIBITORS

Apolo ……25
Asahi Engineering ……16
Asahi Seiko ……46
Capcom ……35
Data East ……42
DC Pack ……26
Futami Kanko ……12
Glory Shoji ……38
Hoei Sangyo ……17
Hope ……10
Irem ……36
Jaleco ……43, 25
Kansai Goraku ……8
Kansai Seiki Seisakusho(KASCO) ……21
Kanto Goraku Kogyo ……11
Kato Amusement ……6
Kato Mfg. ……45
Kawakusu ……19
Komaya Mfg. ……37
Konami ……41
Masago Industrial ……3
Meisho/Okamoto Mfg. ……9
Midgety Engineering ……13
Nippo Sangyo ……7
Nippon Coinco ……29
Namco ……18
Nihon Bussan (Nichibustu) ……44
Nihon Game ……39
Omoigawa Kikaku ……1
Omori Electric ……25
Sanwa Denshi ……49
Sega Enterprises ……24, 25
Senyo Kogyo/Senyo Kiko ……15
Shinsui Trading ……2
SNK ……40
Soshiyo ……23
Sun Electronics ……47
Sunagakaihatu ……14
Taito ……22, 25
Taiyo Jidoki ……25
Tasuco ……4
Tatsumi Electronics ……48
Tecmo ……34
Togo Japan ……5
Token ……28
Universal ……27, 25
Wood Place ……20
Yuei ……30

Trade Press

Amusement Industry ……31
Amusement Press ……32
Sogo Unicom ……33

コピー問題で日米

国際会議開催へ

JAMMA第33回理事会、G機問題でも議論

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では九月九日、東京・永田町のTBRビルで第三十三回理事会を開き、いわゆる「健全化を阻害する娯楽機」問題などについて討議した。

まず会員の入退会関係では㈱東京キャビオート（本社東京、久田正治社長）の退会（賛助会員）が了承された。また会員の代表者変更のあった日邦産業㈱、富士電機冷機㈱の異動ならびに代理人がそれぞれ了承された。

同協会の「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」（旧名「賭博機械の基準」）ならびに同「例外規定」に基づく、いわゆる例外承認を受けたもののうち、TVスロット「ラッキー・エイトライン」に関するものについて事後処理が健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）で行なわれた（本紙前号既報）との報告があった。これに関連して「ラッキー・エイト」などが大量に普及しつつあり、社会問題化するおそれがあるとの指摘があり、オペレーター協会連合会（AOU）と連携して賭博の撲滅を推進することが了承された。またギャンブル機の輸出については仕向国で問題がない限り関係ないことが、改めて確認された。なお、以上の問題とは関係ないが、福田哲夫副会長から「辞任届」が出されたが、理事会の審議の結果、慰留となった。これについては後ほど同副会長から報告がある、とされている。

TVゲーム機の無断コピー基板がいぜんとして国際的な問題となっているが、このため十月六日の午後、東京で「国際会議」を開くべく、作業を進めていることが報告された。これは米国のメーカー、ディストリビューター協会であるAAMA（モーリス・フュージェン会長）と共同で行なうもの。とくに米国側から日本側に対して、TVゲームの日本での出荷を米国での出荷より九十日遅らせるなど、いくつかの提案があり（本紙第289号「海外の話題」参照）、これらの提案について、それぞれのメーカーの方針に属するものとの姿勢で臨むことが確認された。なお、JAMMAからは韓国製偽造品対策、円高による輸出価格の修正などを提案したい、としている。

いわゆる「カードシステム」問題について、JAMMAが質問書を出し（七月十一日）、その結果AOU（連合会）が八月五日に"回答"してきたことが報告された。その後の扱いとしては、AOUに改めて「特別委員会」が設けられたこともあり、静観するもようである。

以上のほか電取委員会、ディストリビューター部会、健全娯楽推進委員会の最近の会合について報告があった。

写真上はJAMMA第33回理事会、下は日台両国の遊園施設・懇談会

JAPEAが会員に対し

事故防止の注意

協会では講習会開催など計画

全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）では九月十九日、会員に対し遊園施設の事故発生を未然に防止するよう求める文書「遊戯施設の適正な維持運行管理について」を送付、同協会としてもさらに講習会開催などを計画しているとの考えを示した。

これは九月七日の昼ごろ、三重県桑名郡長島町の「ナガシマスパーランド」（長島観光開発経営）内の宙返りコースター「ルーピングコースター」で運転事故が発生、乗客四十二名が重軽傷を負ったことに端を発したもの。

同協会では利用客からの「絶大なる信頼を得て利用される」はずのものとして、今回の事故の影響を重視。このため会員に一層の注意を促がすとともに協会としても講習など強化する、とのこと。

JAPEA特別技術委が

台湾側と懇談会

遊園施設検査制度など説明

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）の特別技術委員会（高橋興一郎委員長・泉陽機工㈱）では八月四日、東京・青山の㈳日本エレベータ協会会議室で、中華民国昇降機安全協会（本部台北、楊金樹理事長）と、技術交流を目的とした懇談会を開催し、日本における遊戯施設の実情を中心に、説明と質疑応答が行なわれた。また懇談会終了後は参加者全員で、後楽園ゆうえんち（東京都文京区、㈱後楽園スタヂアム運営）を視察した。

この懇談会は、台湾当局指定の遊園施設検査機関である中華民国昇降機安全協会の要望に、JAPEAが応じる形で開かれたもの。同協会は視察団（謝春祥団長以下六名）を組織し、米国訪問を終えた後、日本に立ち寄り、㈶日本昇降機安全センター、㈳日本エレベータ協会の二団体と、日本の昇降機関係の検査のあり方などについて打ち合わせ会を行なったほか、この懇談会に参加した。

同会には、特別技術委員会から高橋委員長をはじめとして委員の小川清氏（㈱エキスポランド）、村田利勝氏（㈱トーゴ）、永楽藤八氏（豊永産業㈱）、JAPEAの尾崎悦郎事務局長の日本側五名、台湾側からは謝氏ら六名が出席した。

懇談内容は、日本の遊戯施設の構造基準などの技術関係を中心に、日本の検査制度、建築基準法などの法令関係、施設の維持運営管理（始業点検や毎月の検査など）、保険体制などについてJAPEA側が説明し、それに対して質疑応答が行なわれる形になった。とくに保険体制については、米国との違いなどについての質問があった。

その後、一行は後楽園ゆうえんちを訪れ、大型遊園施設を中心に視察を行ない、同園関係者と安全対策や管理体制などに関し質疑応答などした。

ファミコン用のコピーソフトで

三重県警2名摘発

著作権侵害で略式罰金10万円

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の「ファミリーコンピュータ」用コピーカートリッジを販売などしていた業者が、三重県で二名、大阪府で一名それぞれ著作法違反の疑いで摘発された。いずれも任天堂の告訴に基づくもので、三重県の二名についてはすでに略式手続で刑事処分が終っている。またこれらはいずれもコンピューター・プログラムとしての著作権侵害（無断複製品の販売など）を根拠にしたもので、同社では大量に無断コピー品が出回っていることから、告訴など法的手続きをかなり前から行なってきているとしており、なお摘発が続くものと見られている。

八月二十一日、三重県警生活保安課と鈴鹿署は鈴鹿市内のTVゲーム店「アメリカンハウス」を著作権法違反で捜索、ダビング機などを押収するとともに共同経営者の山口智章と椿勝美を逮捕した。この結果、両被疑者は被疑事実を認め、略式起訴の手続きを経て罰金十万円の刑を受け、九月初旬に確定。両名についての刑事処分は終了した。

九月一日、高知県警防犯少年課と高知署は東大阪市の日東エレクトロニクスを同様の容疑で捜索、ダビング機などを押収するとともに大石浩社長らから事情を聞いている。しかし同社の場合は、まだ取調べの段階であり結論が出ていない。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月10日～9月19日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊡は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

九月十六日付＝「面像ゲーム装置」、㈱ソフィア（群馬）、61－41587、52－149875。「面像表示装置付き自動精算装置」、同、61－41588、52－154379。「ラスタースキャンディスプレイ装置の音発生装置」、松下電器産業㈱（大阪）、61－41589、52－150801。

実用新案出願公開

九月十二日付＝「電子盤ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－148387、60－32775。

九月十九日付＝「スロットマシンにおけるリール回転位置検出装置」、角野博光（大阪）、61－151783、60－36595。「スロットマシンにおけるリール装置」、同、61－151784、60－36593。「スロットマシンにおけるシンボル照明装置」、同、61－151785、60－36594。

写真上はAOU第6回理事会、下はカードシステム特別委員会にて

通常総会の議案検討

AOU第6回理事会、初年度を踏まえ組織強化へ

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、加盟三十五団体、AOU）では九月十一日、東京・大手町のサンケイ会館で第六回理事会を開き、第一回通常総会（十月七日）に向けての議案を検討、また欠員の代議員補充なども了承し、総会への準備を進めた。

同理事会では、初年度（六十年十月二十三日の設立から事業年度末の今年八月末日まで＝これをAOUでは「第一期」と呼ぶ）の活動報告、収支決算報告案、そして第二期（今年九月一日から来年八月末日まで）の活動計画、収支予算案、入会金および会費規程、そして定款の一部変更の件について順次審議した。これらについては議事資料に基づき、第一期に関しては筒井氏が、第二期に関しては森事務局長が説明して行なわれた。

第一期活動計画案については、原案を一部修正することで、また収支決算案については原案どおりとすることで了承された。同活動報告では、新風営法施行による規制など厳しい環境の下で、AOUとしてはいくつかの委員会を設け、組織率の向上などを図ってきた、となっている。決算案では会費収入約八百万円、ショー収入など雑収入約六百六十万円（計約一千五百万円）、支出はTAMOAへの事務委託料五百万円、その他の支出約二百万円（計約七百万円）で、結局約七百八十万円の繰越し剰余金が出ている。

第二期活動計画案については一部字句を修正し、収支予算案では新規に四団体加入、女子事務員の採用を含め、原案を手直しして了承された。活動計画案は、①経営環境改善のための活動、②広報活動の強化、③賭博営業の追放と三つの「重点テーマ」で構成され、それぞれの項目が二、三掲げられている。これらについて委員会が担当するものが含まれているが、うち③の賭博営業の追放に関連して、「健全営業推進委員会」を「健全娯楽営業推進委員会」と名称を変更することになった。

なお予算案では、TAMOAと家賃を半分ずつ負担することなどを含め、総額約二千四百万円の予算となっている。

入会金および会費規定については、初年度のみ有効とされ、次年度分からは見直されることになっていたが、変更せず同額にすることになった。

また、全国を六つのブロックに分け、ブロック内で解決できるものについてそのブロック会議に委任するとの内容の、定款の一部変更案が了承された。それによると、①北海道、東北、②関東、③中部、④近畿、⑤中・四国、⑥九州の六つの「ブロック会議」が設けられ、それぞれ年二回会合が開かれる、とのこと。

その他「代議員」の欠員三名の補充が了承された。逆に、定員をオーバーする代議員数についても調整が行なわれることが了承されたが、当面は登録名簿に従って進めることになった。

AOUカードシステム特別委

改めて検討開始

セガ社らに資料提出を求める

AOU「カードシステム特別委員会」（梅原靖三委員長）の初会合が、九月九日、東京・羽田のセガ社会議室で開かれ、委員七名を確定した後、同委員会の今後の作業方針などについて検討した。その結果、次回会合（十一月六日）を踏まえて総会（同七日）に「中間報告」を行ない、早ければ十二月上旬までに同委員会としての結論をまとめ理事会に報告することになった。

委員のうち「理事以外の者を含めた三名」の選任が、AOU第四回理事会で委員長に委任されていた。その結果、同委員会のメンバーがここで次のとおり確定した。

委員長＝梅原靖三氏。

委員＝駒井徳造氏、真鍋正氏、段為菁氏、川合章視氏、三浦保夫氏、森本登氏（委員七名）。

次に、同委員会の設置に至る経緯について梅原氏から説明があった。これに伴ない駒井氏は、七月二十三日の会合はJAMMA質問書に対するAOUの回答文の作成を目的としたもので、カードシステム導入の可否などを検討するものではなかったことが、改めて確認された。

同委員会の基本的なありかたについては、各委員から意見が出されたが、具体的にカードシステム自体を検討する必要が多く指摘された。討議の結果、「警察庁からカードシステム導入の事前了承がある。当面はセガ社とタイトーによる実験店でのデータなどに基づき、カードシステム導入の方向で検討を加えていく」ということになった。これらを前提に、今後検討していくものを整理していく必要から、基本的には①カードシステムを導入した場合のメリット、②同じくデメリット、③その他疑問点や要望事項として、二十数項目の検討事項が各委員から指摘された。

同委員会としては、現実にまだカードシステムが「八号営業」で利用されていないため、必らずしもこれらの検討事項と対応するとは限らない、との観点を保ちつつ、セガ社とタイトーによる実験店（九月下旬の予定）での実態を把握したうえで、検討を進めるとの方針となった。このため両社に対し、導入前後の売上比率などのデータを提出するよう文書で求めることが承認された。上記二社以外は、さらに予想されるメリット／デメリット、疑問点などを委員長に文書で提出することになった。

AOU賭博機械対策委員会

強力な活動方針

名称改め、具体的方針を掲げる

AOU「賭博機械対策委員会（仮称）」（峯久委員長）の初会合が、九月十一日、AOU理事会より先に、東京・大手町のサンケイ会館で開かれ、委員会の名称を「健全営業推進委員会」と決め（さらに後のAOU理事会で「娯楽」が入る）、全国各地のギャンブル機賭博撲滅のため実情を調査、警察行政などに働きかけていくとの強力な方針を打ち出した。

委員長は冒頭、各委員の活発な意見と協力で当初の目的を果したいとの挨拶に引続き、委員長に事故あるときは児玉輝男委員が委員長代行となることを提案、承認された。

同委員会の名称については、「賭博機械対策」ではあまりに強すぎること、またAOUが賭博に関連しているとの誤解が生じるおそれのあることから、JAMMAの「健全娯楽推進委員会」にならい、「健全営業推進委員会」とすることになったもの（後に「健全娯楽営業推進委員会」となった）。またJAMMA側との協議により、ギャンブル機賭博撲滅のためJAMMA「健全娯楽推進委員会」と合同会議を、必要に応じ開くことが承認された。

同委員会の今後の活動方針が提案され、次のような積極的方針で臨むことになった。

①各都道府県でのギャンブル機賭博の現状を把握する。このため当面、この種の情報を委員会が収集する。②別にギャンブルマシン追放委員会が発行している「賭博ジャーナル」を資料として積極的に活用する。③各地のこの種賭博の現状について、必要に応じ各委員が分担し実態を確認し、報告する。

④これらの実態調査をもとに、その取締りの弱い都道府県警察本部に対し、通報窓口を設けるなど、賭博撲滅のための具体的な方法を含め、働きかける。場合により、警察庁にも働きかける。⑤場合により国会、とくに参議院地方行政委員会、同風俗営業等に関する小委員会に働きかけ、改善を求める。

⑥賭博用機械とAMゲーム機とは区別されることを含め、この種の賭博撲滅のため大手マスコミに働きかける。⑦賭博機とAM機の区別が第三者に分かり難い傾向があるので、業界紙などの協力を得て積極的にPRする。⑤賭博用機械の製造者側に責任がないとする傾向があるため、製造面でも撲滅を図るためJAMMAと積極的に対策を進める、など。

同委員会では今後、健全なAM業界に悪影響を与えるギャンブル機賭博の一掃を、AM機オペレーターとしてできる範囲一杯まで行なっていく、との方針であり、その活動が大いに期待される。なお、以上の活動方針を早急に具体化するため、十月八日にも第二回会合を開くとのこと。

上の写真はAOU健全娯楽営業推進委員・初会合（9月11日）のようす

ナムコのエモーショナル・トイ

情緒に働きかけ

第2作「がんこ職人」中旬に発売

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、励まし人形「龍馬くん」に続く"エモーショナル・トイ"シリーズ第二作として、「がんこ職人」を発表。十月中旬から発売することになった。これは玩具ではあるが、利用者の心を励ますということを目的としたもので、AM技術が生かされた独特のコンセプトを持つ。

前作「龍馬くん」は昨年十月発売したところ十二、三万個も売れた。

「がんこ職人」は前作と同様のゼンマイ式ランダムトーキングで、電池もいらない。「べらんめい、がたがた言ってんじゃねえやい」など四種類のセリフが、べらんめえ口調で出てくる。同社では、口は悪いが気が優しく、粋でいなせな一徹おやじを伝えたいとしている（予価二千三百円）。

ナムコの「がんこ職人」

24th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

各社出展内容一覧

（50音順）

本紙恒例の企画として今年も、AMショー出展内容ならびに出展者側の抱負を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場での内容についてご理解が深まり、その価値が高まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月初旬に締切らせていただいている関係上、実際の出展内容とは多少異なっていることがありうることを申し添えます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりGマシンを排除する姿勢で臨んでいますが、ただその排除基準に変則的な面がありすっきりしない点も見受けられるため、展示内容に多少の混乱が見られることもご注意申し上げます。

展示会場は五十八年から使用し今回で四回目となる東京流通センターで、全会場が三フロアに分かれており、各種AM機が会場を埋め尽くす予定です。多種多様な製品を出品する出展社が多いことから、機種による分類よりも社名五十音順で配列するほうがわかりやすいとの見地から、以下のページは社名五十音順になっています。ただし出展内容が同じ系列会社は、まとめて掲載しています。

今回のショーは二協会（JAMMAとJAPEA）共催となって四回目ですが、新風営法施行後二回目のショーであり、今後の動向を見る上で重要なものとなるもようです。なお開催日が二日間しかないこと、従来の小間単位による出展計画にとどまっていること、また会場の制約など改善されるべき点はいくつかありますが、落ち着いた展示会場になることを改めて望みたいと思います。

（編集部）

信頼と安全確保

自販機関係4団体が共催

統一ステッカー普及の推進月間

自販機安全推進月間のポスターから

"消費者の自販機に対する信頼性向上と安全確保を一層高める"ために、「自販機統一ステッカーの記入・貼付」と「自販機据付基準（JIS）の遵守」の普及運動を推進する、自販機安全推進月間が十月一日から三十一日までの期間で、日本自動販売機工業会（事務局東京、青木節夫会長）、食品飲料自動販売協同組合（同、広瀬莞治会長）、全国自動販売機販売協議会（同、辻三次会長）、自販機器保安整備協会（同、沢藤洋一会長）の自販機関係業界四団体の共催、通商産業省、東京都の後援で実施されている。

同月間は、過去に日本自動販売機工業会主催で二回、通商産業省主催で五回行なわれており、今回が八回目だが、自販機関係業界四団体の共催で実施されるのは初めてである。

四団体は、すでに自販機が日常の消費生活に欠かすことのできないものとなり、しかもその設置場所が年々拡大、多様化している中で、自販機の信頼性向上と安全確保に対する社会的要請がますます高まっているとの認識に立ち、「とくに管理者の責任の所在を明らかにする連絡先明示と機械の転倒防止対策は、消費者保護の見地から、自販機業界に課せられた最も基本的な責務」としている。そのために「自販機統一ステッカーの記入・貼付」と「自販機据付基準の遵守」を一層徹底して取り組む月間を設けた。

実施に当たっては、関係省庁および地方公共団体、関係業界団体との連携を密にし、全国的な推進を図るとし、具体的には①ポスターの制作および配布、②広報パンフレットの作成および配布、③自販機統一ステッカーの記入・貼付状況および自販機据付基準の適合状況に関する実態調査（東京都）、④自販機安全推進アピールの公表などを行なっている。

各団体が諸会合

"連合会"総会を含めて

AMショー開催時間帯に東京で

第24回AMショーを機会に各種団体の会合が、東京で一斉に開かれる。そのスケジュールなどはおよそ次のとおり。

十月六日＝JAMMAとAAMAの国際会議、午後二時から四時まで、ホテルオークラにて。AOUカードシステム特別委員会、午後二時から四時まで、セガ社にて（未定）。

十月七日＝AOU通常総会、午後二時から四時まで、東京流通センター（TRC）にて。NSA（日本SC遊園協会）理事会、午前十一時半から、同例会、正午から、TRCにて。

十月八日＝AOU健全娯楽営業推進委員会、午前十時から正午まで、チサンホテルにて。JAMMAディストリビューター部会、正午から午後二時まで、TRCにて。JOU（日本娯楽機械オペレーター㈿）例会、午後四時から六時まで、貿易センタービルにて。

出展内容 50音順

24th Amusement Machine Show

新TV機と占い機を

アイレム販売

出展方針　オペレーターに喜ばれる商品の開発をめざしていることをアピールする。具体的には低価格で、長期的安定を図ることができる機械の供給を、今後とも続けていくことを強調。

出展内容　TVゲーム機①「ロードランナー"帝国からの脱出"」（新製品）＝米国ブローダーバンド社開発家庭用TVゲーム「ロードランナー」の業務用化第四作。前作の"バンゲリング帝国"からの脱出をテーマとして、キャラクターや背景場面などを一新し、かわいい感じで立体的な絵柄になっている。一人用、二人用（交互にプレイ）に加えて、二人同時プレイ（協力し合いながら脱出）もできる。一人および二人交互プレイは三十ステージ、二人同時プレイでは十五ステージ展開で、パズル的要素も加味されている。②「スペランカーII 23の鍵」＝奇想天外な地底アドベンチャーゲーム。

占い機③「キスメットイブ」＝同社"PTLシリーズ"第七弾。

TVモニター④「MS7シリーズ」＝ナナオ製、14インチ、18インチ、20インチ、26インチを展示。

夢ある汽車と乗物機

朝日エンジニアリング

出展方針　汽車には子どもたちを魅了するなにかがあり、昔からどこの遊園地やデパートの屋上などのロケーションへ行っても、必ず設置されているもののひとつであるとの観点から、同社では汽車の持つ醍醐味とロマンを、体で感じ取ってもらえるような商品作りをめざし、今回のAMショーで、小スペースにて展開できる"小さなセットにデッカイ夢"をテーマとして、二百五十ミリから四百五十ミリゲージの汽車の新作と、これに伴う夢のあるディスプレイ製品を発表する。

出展内容　レール走行式乗物機①「ロッキー号」（新製品）＝汽車。②「TGV」（新製品）＝電車（①②とも二百五十ミリゲージで、同社小間にて走行実演を行なう）。③「SL－990」（新製品）＝汽車。④「サンフランシスコ電車」（新製品）＝サンフランシスコのケーブルカーをモデルにしたもの（③④とも四百五十ミリゲージ）。

バッテリーカー⑤「チビ丸」（新製品）＝コミカルタッチの車をデザイン、一人乗り。⑥「JR－750」＝一人乗りのコンパクトタイプ。

定置型乗物機⑦「森のメリーゴーランド」（新製品）＝馬、切り株などを配したターンテーブルが回転。木の葉をデザインしたテント（パラソル）が付いている。三人乗り。

ディスプレイ製品⑧「アニマルランド2」（新製品）＝"森のがっこう""ねずみのくつ屋"など。⑨「アニマルランド」＝"森のきこり""くまのかじ屋"などを出品する。

硬貨選別機で新製品

旭精工

出展方針　従来の硬貨選別機に加えて、タイマーを内蔵した"CTBシリーズ"を発表する。また硬貨保留装置付きの選別機もあわせて披露。いずれも"時間を売る"機械には最適の製品としてアピールする。同社では多様化するニーズに応えるため、付加価値の高い製品を今後も次々と発表していく、としている。

出展内容　コインタイマーシリーズ（新製品）①「CTB－7200」、②「CTB－3700」、③「CTB－5000」、④「CTB－8000」。

コインホッパーシリーズ⑤「CAH－1」＝同社と英国コインコントロールズ社の提携により、最も小型で最大の収納容量を持つ。⑥「CH－500」＝専用エスカレーター付き。⑦「WH－1」＝スピードを誇る。⑧「DH－750」＝ダラーホッパー。⑧「NH－1」（新製品）＝超薄型。

フロントセレクターシリーズ⑨「720－A」、⑩「730－A」、⑪「757－P」、⑫「KWH－740」、⑬「900F37」、⑭「810－E」。

ドロップセレクターシリーズ⑮「AD－81P」、⑯「AD－85W」、⑰「AD－80B」、⑱「AD－86E」。

ドアシリーズ⑲「ADドア」、⑳「NADドア」、㉑「CADドア」。

硬貨保留装置付き選別機（新製品、機種名未定）＝一定時間に一枚ずつ落ちていったり、一定枚数を保留したりできる。このほか各種硬貨メカニズムを展示する。

メダルゲーム試作品

アポロ

出展方針　AMショーに初出展する同社は、オペレーターとしてメダルゲームをプレイしているプレイヤーの感覚を現実に肌で受け止めて、何を求めているのか、またロケーション運営で何を提案していくべきなのか、ということについて検討を重ねて開発したひとつの答えとして二機種の新製品を披露。そしてこの二機種が同社からの最終回答であるなどとは夢にも思っていないとしながらも、メダルゲーム全体の活発化に微弱ではあるが、少しでも協力したいとの思いから、今回のショーに出展しようと決断した、としている。

出展内容　メダルゲーム機①「メランコリー」（新製品）＝カードをめくってペアを作っていく"神経衰弱"をTVメダルゲームに採用。これまでのメダルゲームのような偶然性とカンだけに頼るものではなく、プレイヤー自身の能力で配当が決まるという知的頭脳ゲーム。メダルゲーム場における新規ニーズの獲得、および顧客に対しても新しいコンセプトのメダルゲームへの欲求を満たし得るマシン――というのが同社の開発意図。ゲーム内容はメダルを投入し（一回五枚まで）、スタートボタンを押すとカードが配られ、プレイヤーとコンピューターが交互に画面上のカードをオープン（レバーでカーソルを移動しボタンを押す）していく。最低二枚から最高九百九十九枚までメダル払い出し。

同②「スーパーエレファント」（新製品）＝動物の頭、胴、足の絵柄を合わせるTVメダルゲームで、開発意図としてはとくに女性を強く意識したもので、女性が楽しくプレイしている姿はロケーションの雰囲気を和やかにすることから、アベックやファミリー客に対するアプローチを容易にするマシン――としている。女性を対象としているため、大きくてかわいい動物のキャラクターを

お知らせ

小社は、本紙「ゲームマシン」の年間購読料を十一月一日号（第295号）をもって、九千六百円（現行七千二百円）に改定させていただきます。これにより一部定価は四百円（現行三百円）となります。

本紙の前回の購読料改定は、昭和五十一年一月十五日号（第40号）ですから、実に十年十ヵ月間という長期間にわたり、厳しい状況にもかかわらず、懸命に購読料据え置きに努力してきたことになります。

お金儲けが下手だ、と言われるならそういうことになるでしょう。しかし本紙の購読者にはできる限り低価格で本紙を配送していきたい、というのが本心です。実際AM業界で購読者が最も多い、とされるのも、多いからこそ安くできるのだと思います。

しかし、さすがに十年十ヵ月間も購読料を据え置くのは容易ではありません。あらゆる経費は毎年増え続け、これらは経営を次第に圧迫していくばかりです。当然ながら、それなりの経営努力を続けていますが、それらには自ずと限度があります。

こうした状況から、読者のみなさまにご負担をおかけするのは、まことに心苦しいことですが、右記のとおり本紙購読料の値上げに踏み切ることにしました。分りやすく、正確で、速やかな報道を目標に、みなさまのご期待に添うべく、さらに鋭意努力していく決意ですので、ぜひご理解下さいますようお願い申し上げます。

昭和六十一年十月

アミューズメント通信社

社主　赤木真澄

24th Amusement Mashine Show　出展内容 50音順

採用。メダル投入（一回に五枚まで）後、スタートレバーを動かすと、画面上で絵柄が回転し、止まった時に動物の頭、胴、足がライン上にそろっていればメダルが払い出される、というゲーム内容。

TV機新作で初出展

ウッドプレイス

出展方針　JAMMAに入会して初めてのAMショー出展となる同社では、〝高インカム、長寿命〟をテーマに開発努力を重ねてきた商品の数々を、全国のオペレーターならびに関係業者に披露するとともに、メーカーとしての出発にふさわしい展示内容を行ない、社員一同がんばって同社の姿勢をアピールする方針。

出展内容　TVゲーム機①「ファイヤー・トラップ」（新製品）＝超高層ビルにおける火災からの人命救助をテーマに、両手による操作を最大限に生かし、高度なテクニックを用いて進行するという今までにない斬新な画面構成を特徴としている。②「パニック・ロード」（新製品）＝フリッパーの要素を採用したもので、画期的な背景描写の中、ゲームが展開する。山や谷、川などがあり、多彩なキャラクターが登場し豊富な遊び内容にチャレンジできる。③「クラッシュ・ロード」＝自転車レースをテーマとしたもので、他の選手を倒しながらゴールをめざす。④「リアル麻雀〝成長編〟」＝アルバ製の麻雀ゲーム。⑤「スーパーオセロ」＝フジワラ製、音声による評価が行なわれる。⑥「ミッション660」＝同社宇宙戦争ゲーム機「アルファックスZ」をグレードアップしたもの。

アーケードゲーム機⑦「NINJA WEB」（参考出品）＝米国アグロ社製で、反射神経を試すゲーム機。指定のパネルに次々と手でタッチしていくもので、三種類のゲームパターンが選択できる。同社では海外のAM機も良い製品を選んで扱っていくという方向も、同ショーで示す。

メダル機をアピール

大森電気

出展方針　同社ではメダルゲーム機が今、静かなブームとなっていることから、今回も前回同様にメダルゲームゾーンに出展し、メダルゲーム場向けの製品を各種出品する。

出展内容　メダルゲーム機①「ニューペニーフォール」＝シグマ商事から同機についての製造およびショー出展に関して許諾を受けているもので、メダルゲーム場にはそのレイアウト上、ゲーム内容から必要不可欠のものとしてアピールする。このほか②「18㌅型メダルゲーム機キャビネット」に各種TVメダルゲーム機を組み込んで展示。

クイズ機③「スーパークイズ」＝卓上型のコンパクトサイズで、液晶表示により出されるクイズに、ボタンで答えていく。硬貨作動式で一回十問。千問以上を内蔵。

新感覚のTV機披露

エス・エヌ・ケイ

出展方針　同社ではオペレーター諸氏に〝稼いでいただく〟ゲームの開発を続けているとして、今回は六十一年の後半を制覇する新ゲームを披露するとともに、新感覚のテーブル型とミニアップテーブル型キャビネットも展示する。

出展内容　TVゲーム機①「怒号層圏」（新製品）＝同社「怒」を超えるバイオレンスゲーム。異次元空間での戦闘を内容としたもので、主人公が武器を持って敵であるさまざまな生物を攻撃しながら歩いて進んでいくというゲーム。②「カイロスの館」（新製品）＝格闘技を駆使するゲームで、〝カイロスの館〟にすんでいる悪魔を次々と倒していくもの。館の中は多くの部屋に分かれており、キックやパンチを使って悪魔をやっつけながら、部屋から部屋へ移動していくが、途中で他の部屋へ行きたい場合はワープもできる。ただし部屋を変わるごとに敵が強くなっていく。③「名人戦」＝将棋の対局を行なうもので、三手、五手、七手詰の詰将棋とコンピューターと対戦する本将棋が選択できる。

以上の三機種を同社オリジナルの新キャビネットに組み込んで披露する。新キャビネットは明るい色彩のもので、低価格、コントロールパネルの交換が簡単にできるもの。

迷路施設「マジック・パーテーション」（イラスト）

新タイプの迷路施設

思川企画

出展方針　健全娯楽機の開発に努めてきた同社は、一機種についての一貫した企画開発とあわせて、広範囲なアミューズメント産業に関する製品の企画開発をもめざした小間展開を行なう。

出展内容　遊園施設①「マジック・パーテーション」（新製品）＝迷路施設で、従来のようなパネルやガラス、ミラーなどを一切使用していないという新タイプ。アルミパイプ製の格子パネルだけを組み合わせた構造であるため、全体が見えてしまうような錯覚（パイプが重なり合って前方のパイプが見えない）を狙った迷路。簡単な組み立て方式で、設置場所に応じたレイアウトが自在。配置転換も容易にできる。全天候タイプで公共的な恒久施設としても最適で、安全な施設。

アーケードゲーム機②「レーザー・ガン」（新製品）＝従来の「レーザー177・モンスター」に、より挑戦意欲をもたせた景品払い出し装置を加え、新しい室内タイプと、七十㍍級の本格的シューティングが楽しめ、ゴルフとシューティングをマッチさせた屋外用〝ガンゴルフ〟のタイプを出品。屋外用は十八カ所のポイントをコードレス・ライフルにより、フィールドシューティングに挑戦でき、スコア表示があり、ファミリー（多人数）でも楽しめる本格的なガンゲーム機。

このほか③照明用の昇降式ポール「スカイビーム」、④傾斜地の輸送車「ラックカー」、またプール施設用⑤「スパイラル・ウォーター・スライダー」などの施設を、写真パネルやVTRで紹介する。

出展内容 50音順　24th Amusement Mashine Show

新TV機とメダル機

カプコン

出展方針　息の長い安定した収益を上げる良い製品づくりをめざしている同社では、その成果をアーケードゲーム機ゾーンとメダルゲーム機ゾーンにて披露する。

出展内容　TVゲーム機①「アレスの翼」（新製品）＝古代と未来が交錯した伝説の時代を舞台に繰り広げられるもので、アドベンチャー的要素を含んだシューティングゲーム。人類の抹殺をもくろむクレイジー・コンピューターを破壊するために、〝軍神アレス〟に与えられた翼を身にまとい、二人の若者（二人同時プレイ）が敵地に乗り込んでいくというもの。全部で五つのステージの展開があり、画面はタテスクロールとヨコスクロールで構成されている。

メダルゲーム機②「ダブルフィーバー」（新製品）＝同社のオリジナルキャラクターを採り入れた電光点滅式ルーレットタイプのもの。絵柄を合わせるゲームで、絵柄の違いにより五つのタイプがある。絵柄はプレイヤーの年齢層に合わせたものになっている。払い出しメダルは通常の二十五㍉メダル以外に、同社オリジナルキャラクターを採用した記念メダル（金メッキ）があり、ゲーム用メダルと記念メダルの二種類のメダル払い出し口が取り付けられている。従来の同社「フィーバーチャンス」のキャビネットよりコンパクトになっている。

明るく楽しい乗物機

加藤工業

出展方針　〝子どもたちの夢を育てる〟をテーマとする同社は、今回のショー出展に当たり、親子がいっしょになって、明るく楽しめる乗物機の企画、開発に力を入れ、オペレーターの満足が得られるような新製品を展示する。

出展内容　定置型乗物機①「BMターボ」（新製品）＝子どもたちに人気の高いBMの持つセンス、迫力を備えた乗物で、足まわりもフィンタイプのアルミホイールにするなど実物に忠実。親子で乗っても、ゆったりしたスペースがある四人乗り。②「チャチャチャランド」（新製品）＝丸太の座席に座って硬貨を入れると、眼前の木立の間で音楽隊（くまか森の小人）が踊り出すという、新しいタイプの乗物機。踊る音楽隊の背後にはスクリーンが張られ、森の中にいるような臨場感を演出している。全体的にカラフルなデザインで、ロケーションの演出効果は高い。くまと森の小人の二タイプを出品。

チャチャチャランド-小人

自社開発の両替機も

カワクス

出展方針　メーカーとオペレーターとの密接なパイプ役になることを願い、オペレーターの要望をメーカーに強く反映できるディストリビューターとしての立場を堅持していく。今回のショーでも、基板関係商品からアーケード商品まで幅広い商品構成で出展するが、ゲームコーナー運営には不可欠な商品として、オペレーターの要望に応えた自社開発の両替機も紹介する。

出展内容　TVゲーム機①「XXミッション」（UPL開発）、②「アウトランDX」（セガ社製）、③「特殊部隊ジャッカル」（コナミ製）、④「源平討魔伝」（ナムコ製）、⑤「アレスの翼」（カプコン製）、⑥「ラストミッション」（データイースト製）、⑦「UFOロボ・ダンガー」（日本物産製）、⑧「奇々怪界」（タイトー製）、⑨「アメリカンサッカー」（ユニバーサル販売製）など。

プライズマシン中心

カトウ製作所

出展方針　〝「喜び」のレジャーシステムを創造する〟を方針として研究開発を続けている同社は、従来の電光物と多少おもむきを異にした、見ても楽しめる機械として、単純なゲームに動きを演出したプライズマシンを出展する。

出展内容　プライズマシン①「お城の音楽隊」（新製品）＝城をバックにして三人のラッパ吹きが回転し、それぞれのストップスイッチを押してラッパ吹きが前を向いた状態で止めれば、ラッパを吹く。三人ともラッパを吹けば、六十㍉カプセルに入った景品が払い出される。②「オウムのじゃんけんマッチ」（新製品）＝二羽のオウムのうち、どちらかを選んで、もう一羽のオウムと一回勝負のじゃんけんをする。勝てば六十㍉カプセルに入った景品が出る。

アーケード機③「メルヘンおもしろぼっくす」＝ビクタービデオディスク（VHD）を内蔵したコンパクトなビューボックス。人気アニメが六ストーリーでセット。

オウムのじゃんけんマッチ（イラスト）

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

アーケードゲーム機⑩「ラッキークレーン」(和光電機製)、⑪「スペースサークル」(トーゴ製)、⑫「テレビ電話童話館」(松田映像製)。

そのほか⑬「硬貨両替機」、⑭「ヘルスコーダー」なども出展する。

おしゃれな乗物機を

関西娯楽

出展方針 各産業界とも本物思考、グレードアップ思考を目指す中において、遊園地を含めたレジャー産業界も例外ではない。特に"夢と楽しい思い出"を提供すべき我々のAM業界にあっては、遊び本来の質の向上が急務になっている。また遊戯機自体の機能、形状、色彩、トータルな環境においても「楽しさを充分満足させてくれるのであれば、少々価格が高くても参加してみる」といった感覚が主流を占めてきている。

そういった状況の中で、大型遊戯機の製作と委託営業を営む同社は、暖かい触れ合いを大切にする本来目指すところのファミリー思考を崩さずに、ソフト面、ハード面ともに大幅なグレードアップを試みた、としている。今回のAMショーでは、そういった機種の一例を現物、模型、ビデオ、写真パネルなどの展示構成でアピールする。

出展内容 遊園施設①「クラッシックカー」=形はもちろん材料までも本物思考のクラッシックカーで、センターガード方式、バッテリーで走行する。宝塚ファミリーランドで稼動しており、おしゃれ感覚の乗物として、家族連れやカップルに好評、という。乗物を一台実物展示する。②「コーヒーカップ」=ポピュラーなものだが、同機はデザイン的な工夫を凝らし、おしゃれで、ハイグレードに仕上がっているのでヤングアダルトも対象になる、としている。パネル展示。

③「スカイモノレールシリーズ」、④「チェーンタワー」、⑤「ジェットスレー」、⑥「アストロファイター」、⑦「ジェットローラー」、⑧「ダンディダンボ」、⑨「テールタワール」、⑩「庭園列車」。

そのほか東京サマーランドの「スリルマウンテン」などの模型を参考展示する。

幅広い層を狙う機種

関西精機製作所

出展方針 アーケード機の設置場所が一部マニアのための場所ではなく、幅広い層に明るい笑顔で楽しんでもらえる場所になってほしいという考えから、健全なスポーツゲームを中心に、ガンゲームや子ども向けゲームも展示する。

出展内容 アーケード機①「ブローニング50M2」(新製品)=実際に弾丸の出る機関銃の迫力と発射した後のさわやかさが得られる。②「キャスコホッケイ」(新製品)=遊び方がシンプルなので、ヤングはもちろん子どもや老人でも楽しめる。二人用スポーツゲームの面白さが満喫でき、なおかつ低価格なのも魅力。③「スーパーボウル」(新製品)=根強い人気のミニボウリングに最新電子技術を取り入れ、構造がシンプルになった。またスコアが25インチ大型モニターに出るのも新しいイメージを生んでいる。④「キックス」="足の格闘技"サッカーをテーマにしたスポーツゲーム。⑤「ミニドライブ縦型」(新製品)=従来品に比べ専有スペースが約半分になった。また縦型なので小さな子どもでも自動車が見え、また遠くからでも動く道路が見えるので集客力もアップする。⑥「スマックス」=ボクシングをテーマにしたスポーツゲームで、実戦さながらの臨場感を楽しめるもの。⑦「ビューボックス3」(新製品)=メカニズムがさらに信頼性を増した。サーカスのかわいいピエロが、子どもたちをとらえる。

時代感覚に合う乗物

関東娯楽工業

出展方針 "明日のレジャーを創造する"をモットーとしている同社では、時代感覚にマッチした小型乗物機の新作を披露する。

出展内容 定置型乗物機①「ドラゴン"ドラッコ"」(新製品)=竜のイメージをデザインしたもので、作動中に目が光り、口から煙を吐く。また運転操作レバーにより竜の"鳴き声"が出て、パイロットランプが点滅する。動きは左右に方向を変えながら、ピッチング運動を行なうという新タイプで、二人乗り。②「スカイ・シャーク」(新製品)=ジェット戦闘機をデザインしたもので、作動中にジェット音が出るほか、レバー操作で上昇音に変わる。またパイロットランプも点滅。動きはピッチングとローリングを繰り返す。定員は二人。

このほか好評を得ているということでバッテリーカー③「スペースコマンド」(二人乗り)、④「スペースファイター」(二人乗り)などの小型乗物機の従来機も出品する予定。

小型紙幣両替機など

グローリー商事

出展方針 同社はAM業界の多様なニーズに対応すべく、紙幣・硬貨両替機、メダル貸機、紙幣・硬貨計算機などの製品を多方向にアピールする。

出展内容 両替機①「ER−50(両替くん)」(新製品)=AM業界向きの小型紙幣両替機で、"コンパクト・高性能・パワフルと三拍子そろった、元気いっぱい両替くん"がキャッチフレーズ。千円札、五百円硬貨を百円硬貨にスピーディーに両替する。②「ER−21」(新製品)=五百円硬貨から一万円札まで対応する高額紙幣両替機。多彩なサービスメッセージをデジタル表示で小窓に示し使いやすさをアップ。

ER−21

GFB−20

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

そのほか両替機能を高度にパワーアップしながら、同社の従来機「ER−20」と比べて二〇%縮少の設置面積でよいというスリムさ。③「ER−401(A)」=二種の硬貨に同時に両替するダブルホッパー型の紙幣両替機。メダル貸機④「EM−11」(新製品)=高速メダル貸機。計算機⑤「GFB−20」(新製品)="片手サイズに、機能ギッシリ"をキャッチフレーズにした小型紙幣計算機。紙幣を載せるだけでスタートし、終われば止まるフルオート機構で、一分間に千枚を高速計数。また異金種の確認が可能な五百枚/分のスロー計数機能も備えている。

横G体験で臨場感も

コナミ

出展方針 プレイヤーのニーズは多様化し、商品のライフサイクルも短縮化している。業界環境の厳しさは増しているが、同社は今後のロケーション運営の活性化、効率化に役立つ、新しい発想とハイテクを駆使した商品作りをアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「ウェックル・マン24」(新製品)=二十四時間走り続ける耐久レース"ル・マン24"の体験を、というコンセプトに基づいて開発した体感レーシングゲーム。新開発の可動ボディーにより、ステアリングに合わせコックピットが左右に旋回し、実際のレーシングカーのように横Gを体感できる。とくにヘアピン通過や他車の追い越し、スリップ、スピン、クラッシュなどの状況では強烈な横Gが発生する。そのほか、ハンドルへのショックやサウンドエフェクトが臨場感を盛り上げる。またレーシングゲームでは初めてコースにアップダウンを採り入れ、画面はゲームの進行に合わせて、昼から夕方、夜、そして朝へと徐々に変化していく。②「特殊部隊ジャッカル」(新製品)=二人同時プレイが楽しめる戦闘ゲーム。マシンガンを積んだジープを操る特殊部隊ジャッカルが戦場の真っただ中へ空輸され、捕虜を救出しながら敵地を突き進むというゲーム内容。山あり谷ありの全六ステージは、かなりハード。

景品用アーケード機

こまや製作所

出展方針 近年、人々の好みはめまぐるしい速さで変化し、AM機の製作もそれに合わせて、機種の設定、開発のスピードアップなどが大変難しい状況になっている。しかし同社では時代の変化に合わせながら、終始健全で親子で楽しめるようなAM機の開発に努力していく。

出展内容 アーケードゲーム機①「蛸の応援団」(新製品)=両手に持った紅白の旗を上げ下げするという、昔からよく知られているゲームをコミカルにアレンジしている。②「プレイランド」(新製品)=従来のスマートボールを一台ごとの単体にしたもので、球がなくなるとゲーム終了。③「リンゴの木」(新製品)=同社の山登りゲームと同様な電光表示のプライズマシン。木に成った赤いリンゴを三個採ると景品が払い出される。④「子ねこの冒険」(新製品)=ボールをはじいて行なう、すごろくゲームで、ボールの入った場所の数字だけ進み、ゴールに止まれば景品が払い出される。ゴールを行き過ぎたり、ボールがアウトの穴に入るとゲーム終了。

このほか⑤「メロディハウス」(新製品)=メルヘンチックな家の中に電子楽器をセットしたもので、コインを入れると約一分三十秒間(変更可能)好きな音楽を弾くことができるアーケード機を出展。ゲーム場でのディスプレイ効果は高い。

VS用ゲームに絞り

サン電子

出展方針 "高い付加価値を備えた相乗効果を生み出す"をモットーに、エレクトロニクスと人間の調和を図ることをめざして開発を進めている同社は、アミューズメントマシン部門では高インカムのゲームソフトを安価に提供できるよう努めており、三年ぶりのAMショー出展に当たって、同社が練りに練って開発した新TVゲーム機に絞って出展し、その開発努力の成果を問う。

出展内容 TVゲーム機「ライオネックス」(新製品)=任天堂"VSシステム"用ソフト。二人同時プレイで、二人が協力して敵をやっつけていくもの。同システムの特徴を生かし、二人が同じゲームを異なる画面でプレイする。ゲーム内容は世界を操るマザーコンピューター"ライオネックス"とその手下が突然反乱し始めたという設定で、これらを"サイボーグ戦士"(プレイヤー)が倒しながら進んでいくもの。敵を倒すごとにプレイヤーの使用している武器より強力な武器が現れ、これを集めていき、武器を選択しながら攻撃を加えていくことができる。画面はプレイヤーの動きに従ってタテ、ヨコにスクロールするため、二人同

使いやすいパーツ類

三和電子

出展方針 同社は、従来のパーツをさらに改良、より使いやすくして、AM業者を中心に商社、電子部品小売店などへ幅広く対応できるように、研究、開発を続けている。今回のショーでも、総合パーツメーカーとしてのそんな同社の方針をアピールし、新製品を含めて品質のよい商品を展示。

出展内容 ジョイスティック①「JL−W」(新製品)=従来のものより丈夫。四方向、八方向の切り替えやマイクロ、リーフなどのスイッチの交換がワンタッチで行なえる。また外国メーカーのピッチにも対応できる穴加工が施してある。押しボタン②「OBSL−30」(新製品)=操作部分が厚いものにも対応するネジ式押しボタンのロングタイプ。

そのほか③「スリーピー」=TVゲーム機用盗難防止キット、④TVゲーム機用の新型18インチアップライト型キャビネット、⑤新型7A電源、など各種パーツ類を展示する。

ネジ式押しボタン

ジョイスティック「JL-W」

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

時プレイの場合、それぞれの移動の仕方によって画面が異なっていくが、二人とも全体画面（表示画面の十数倍）のどこかにいることは間違いないので、二人が同じ場所に移動すれば同じ画面となる。同ゲームはサブボード・コンバージョンキットで発売となる。同社小間ではVSシステムのキャビネットに組み込んで披露される。

未来派キャビネット

ジャレコ

出展方針 AM業界の未来を見つめ、常に時代を先取りした商品の開発を進めている同社の今回のショーのテーマは、〝未来の遊トピアを科学する〟というもの。多様化する市場のニーズに応え、新時代のロケーション展開を考えた商品を紹介し、「皆さまとともに考え、ともに歩んでいく」という企業イメージをアピールする方針。

出展内容 TVゲーム機キャビネット①「ポニーマークII」＝昨年のショーに出展した同キャビネットに、今回は新オプションとして、ジュースホルダー、新製品表示板、オリジナルチェアーなどを加えて内容を充実する。また参考商品として、多彩なカラーリングを施したキャビネットも出展する。②「ポニーマークII メダルタイプ」（新製品）＝従来のメダルゲーム用キャビネットより一歩進んだ未来派指向のキャビネット。使いやすさはもちろんのこと、ファッション性豊かなデザインで、ロケーションのイメージアップに最適という。

メダルゲーム機③「スーパールーレット」（新製品）＝六人同時プレイが可能な最新鋭のルーレットゲーム。豪華な装飾で、ロケーションの雰囲気を盛り上げる。

TVゲーム機④「バルトリック」（新製品）＝地上宇宙戦もので、迫り来る頭脳師団の攻撃を八方向レバーと二つのボタンを操作（三百六十度全方位掃射とジャンプ）することによって切り抜け、パワーアップをたくみに使いながら各ステージの最後に現れる強力な敵を撃破していくというもの。

このほか⑤「POSシステム」（新製品）＝パチンコ景品管理システムの応用により、各ゲーム機のメーターから信号を取り出し、それをコンピューターで処理して、各ゲーム機の売り上げを瞬時にはじき出すシステム。オペレーターは集計機のボタンを押すだけで簡単に操作でき、好きな時に売り上げデータが取り出せる。人気、不人気なゲーム機がひと目でわかり、今までにないゲームセンター運営が行なえる。

実物のバイクを利用

信水貿易

出展方針 〝本物の迫力！〟というコンセプトのもとに、実物の各種バイクを利用したAM用の乗物機シリーズを発表する。乗車できるのがまさに本物なだけに、対象は幼児に限らず、ヤングから大人までの全世代向け。実存感がある新しいタイプのオリジナル商品であることをアピールする。

出展内容 小型乗物機①「ビッグライダー」（新製品）＝本体に実物の四百CCのバイクを使用。コインを入れるとエンジン（ガソリン燃料）が自動的に始動し、正面にTV画像の道路が映る。ローラー上の前後輪がアクセルに合わせて強弱に回転し、また画像の道路に合わせて本体を左右に傾けると、そのテクニカルな得点が表示される。実走行のような運転を楽しむことができるという。②「白バイ〝モンキー〟」（新製品）＝本体に実物のバイク〝モンキー〟を使用。電動式で、前後輪がローラー上を回転する。バイクは自動的に左右に傾き、また前部のアクリルミラーには運転者の姿がコミカルに映し出される。エンジン音がうなり、ライト、サイレンも作動する。③「チビバイ〝Z−1〟」（新製品）＝本体に実物のポケットバイクを使用。電動式で、前後輪がローラー上を回転する。バイクの前に取り付けられた動物キャラクターが、まるでバイクをよけるように反対方向に動き、またバイク本体も自動的に左右に傾く。エンジン音付き。④「チビバイ〝Z−2〟」（新製品）＝〝Z−1〟のデラックス版で、側面にオプションの豪華な動く動物のアクセサリーが付く。エンジン音が鳴る。ヘルメットも装備。

体感ゲームの最新作

セガ社

出展方針 レジャー活動は多様化し、〝分衆化の時代〟はAM業界へも波及していると分析し、同社はこの厳しい状況認識の下で、新しいゲーム性を追求し、ゲーム層の拡大が可能な新製品を開発し、展示していく方針。また〝モノからサービスの時代〟とも考え、運営管理の効率化、利用者サービスの向上になるとする〝セガ・ゲームカードシステム〟によるブース展示を行ない、その主張をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「アウトラン」（新製品）＝「ハングオン」、「スペースハリアー」、「エンデューロレーサー」、と続く同社の体感ゲームシリーズの最新作。プレイヤーはコックピットに乗り込み、画面の車を見ながら、ハンドル、トランスミッション、アクセルなどを操作するが、コックピットがステアリングの動きやマシンの状態に合わせて動くので、実車に乗ってレースをしている感覚になるという。画面はグラフィックカラー三万二千色で、しかも三次元処理映像。キャラクター容量は二・四メガバイト。コースは十五シーン、五ステージ、五ゴール。

なお、同機は会場ではセガ・カードシステムで展示される。

メダルゲーム機②「ワールドビンゴ」（新製品）＝六人まで同時プレイできるビンゴゲーム。

自動スポーツマシン

スナガ開発

出展方針 テニスやゴルフ、バッティングなどのスポーツマシンを中心に扱っている同社では、レジャーとドッキングするスポーツ施設を提案し、新タイプのスポーツマシンを紹介するとともに、ゴーカートも出品する。

出展内容 スポーツマシン①「オート・ティアップマシン」（新製品）＝ゴルフ練習場用で、磁気カード管理により自動送配球、オート・ティアップで打席での練習の効率をアップ。売り上げ増につながる新方式のシステム。②「パー・ティ・ゴルフ」（新製品）＝ゴルフシミュレーターで、実演展示の予定。世界の名門ゴルフコースがスク

リーンに映し出され、コンピューターによって打球の速さ、飛距離、方向が瞬時に記録され、二打目からはその場所からの映像に向かって打つ、という実践同様のプレイが楽しめる。③「パットマン・ゴルフ」＝ゴルフ練習機。パッティングを老若男女を問わず、だれでも楽しむことができるマシンで、模型展示。

④「バッティング・マシン」（新製品）＝バッテングセンター用の新タイプマシン。超高速三段切り替え装置付き（球速百三十㌔から百六十㌔まで）。速度自動切り替えによるチェンジアップが可能。安定した特殊ハンドコントロール。⑤「オートテニスマシン」（新製品）＝すべての機能を備えた新型機。自動的に実戦的プログラムがインプットされ、実際の試合同様のプレーができる。

ゴーカート⑥「スーパーカート」（新製品）＝冬の氷上、雪上でのレーシングが楽しめる。またオールシーズン用ゴーカートとして、スリップレーシングにも使用できる。

⑦「全自動血圧計」＝測定精度は最高水準。公共機関、ゴルフ場、薬局、遊園地、ホテルなど人の集まる所への設置に最適で、血圧を気軽に計ることができる。ショー会場で実演の予定。

⑧「オートゲレンデ」＝雪のない所でも一年中スキーが楽しめるよう雪を作り出す機械（パネル展示）。

遊園施設の新タイプ

泉陽興業

泉陽機工

出展方針 日本全国各地の公共団体や有名私鉄の遊園地、また日本万国博覧会をはじめとする大規模なプロジェクトのレジャー部門、スポーツ部門の企画から設計、製作、建設、運営コンサルティングまで一貫して取り組んでいる同社は、国内だけではなく中国をはじめとして世界各地で大規模遊園地を建設し、そのネットワークを広げている。今回のショーでも、これらの豊富な実績をアピールするとともに、時代のニーズを先取りし、高度な先進技術を駆使した施設を紹介する。

出展内容 遊園施設①「スーパーマルチウェイ」（仮称、新製品）＝乗客が走行コースを選択できる新しいタイプのコースター。模型展示。②「サイクルバイアスロン」（仮称、新製品）＝バイアスロン的な要素を含んだサイクルゲーム。変形自転車に乗って、各標的を射撃しながら進んでいく。模型展示。③「ピラミッドスクランブル」（仮称、新製品）＝大型立体迷路で、四層構造になっている。模型展示。

④「UFOサイクル・引き上げ式」＝従来のUFOサイクルの改良型で引き上げ式。実物展示。⑤「迷路」＝エキスポランドに設置したもの。パネル展示など（なお、以上の製品は、いずれも特許、実用新案出願済み）。

そのほか「テクノコスモス」、「オートチェア」を模型展示するほか、従来の人気施設、海外の実績、総合レジャープール、過去博覧会での実績などをパネル展示する。

息長い商品を目標に

タイトー

出展方針 〝遊びは、心の余裕のバロメーターである〟と考える同社では、息の長い、安定した収益をあげる製品づくり、幅広いプレイヤーに受け入れられる製品づくりを目標にしている。今回のショーでも、そのような新製品を展示紹介する。

出展内容 TVゲーム機①「奇々怪界」（新製品）＝主人公の巫女がいろいろな妖怪をお札およびお祓い棒によって、やっつけながら進み、コースの途中にある鍵を拾って門の中へ入り、その中にいる大物妖怪も倒していく。全部で七シーンあり、それぞれのシーンの大物妖怪を一人倒すごとに七福神が一人救出され、最後は宝船を取り返すというストーリー。②「ザインド・スリーナ」（新製品）＝宇宙を舞台にしたシューティングゲーム。画面はタテ、ヨコに移動し、全部で七ステージ。

アーケードゲーム機③「元気が出るカッパ」（新製品）＝従来からあるもぐら叩きの〝カッパ版〟。本体がコンパクトにできており、従来機では遊ぶことのできなかった低年齢層をターゲットにしている。低価格も魅力。④「おこさまげきじょう」（参考出品）＝ショッピングセンター向けのビューボックスで、同社としては初めての試み。オリジナルの四ストーリーが楽しめる。

プライズマシン⑤「ぐるぐるすとっぷ」（新製品）＝点滅式、⑥「ぱくぱくどり」。

メダルゲーム機⑦「インスピレーション・ベースボール」（新製品）＝野球をテーマにしたゲームで、九人まで同時プレイできる。実況放送を聞き、67インチ大スクリーンに映るアニメーションを見ながら、試合の進行状況（バッターがどこへ打つか、またその結果はどうなるかなど）を当てるもの。

そのほか米国製のフリッパーを一、二機種出展する。

各社新製品を幅広く

総商

出展方針 同社は健全娯楽としての業界の発展に貢献することを第一とし、またどこの機械でも扱える総合ディストリビューターとしての立場をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「アウトラン」（セガ社製）、②「特殊部隊ジャッカル」（コナミ製）、③「奇々怪界」（タイトー製）、④「UFOロボ・ダンガー」（日本物産製）、⑤「源平討魔伝」（ナムコ製）。

アーケード機⑥「パンプ」（大登工業製）、⑦「デジタルフィーバー」「リバティーベル」（宝娯楽製）、⑧「ジャンケンマンピック」（サンワイズ製）。

そのほか⑨「サラブレッド」（栗田技研製）＝馬の毛で洗うメダル研磨機、⑩「スペースサークル」（トーゴ製）＝定置型乗物機、⑪「キスメット・イブ」（アイレム販売製）＝占い機、⑫ナカヤマの両替機、⑬三和電子の部品類など幅広い出展を行なう。

メダルゲームに力点

太陽自動機

出展方針 昨今、AM業界のニーズは多様化の方向で進んでいるが、同社は従来からライフサイクルの長いメダルゲーム

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

機の開発に積極的に取り組んできた。今回のショーでも、新型のメダル貸出機、両替機を中心に、そのほか各種のメダルゲーム機を展示し、アダルト層から子どもまでの各層にアピールする商品を紹介する。

出展内容 メダル貸出機①「スーパーディスペンサー・メダル貸出機」(新製品)=釣銭払い出し機能のついた新しいタイプのもの。従来機は、入れたお金の分だけすべてメダルが貸し出されたが、同機は五種のセレクトボタンにより、たとえば千円のうち三百円だけメダルに替え、残りは釣銭として受け取ることが可能。また両替だけもできる。

メダル両替機②「スーパーディスペンサー・両替機」(新製品)=百円および五十円硬貨への両替えが、瞬時に、同時にできる新しいタイプのもの。たとえば千円を入れて、二百円分を五十円硬貨に、残りは百円硬貨で、という選択が五種のセレクトボタンで可能。

アーケードゲーム機③「ミサイル・フィーバー」=ピカデリー型電光盤メダルゲームにフィーバーゲームを採り入れた子ども用。ミニキャリータイプとアーケードタイプを展示する。

そのほか、アップライト型の各種メダルゲーム機をシリーズで展示する。

立体的な飛行ゲーム

辰巳電子工業

出展方針 コンピューターグラフィックスと斬新なアイデアを最新の技術で融合し、常に独創的で、高品質、高収益のアミューズメントマシンづくりをめざす同社では、今回のショーに3Dグラフィックス採用による本格的な新TVフライト・シミュレーションゲーム「ロック・オン」を披露する。

出展内容 TVゲーム機「ロック・オン」=世界の最新戦闘機に搭載されているあの「H・V・D(ヘッド・アップ・ディスプレイ)」を、同社のオリジナリティーを加えて画面上に再現。未知の世界から侵略してきた敵を撃破していくゲームで、レーダーが敵をとらえるとそのままロックして追いかけていくというH・V・Dを駆使する。敵のいる方角、位置をコンピューターが算出し、画面に表示される。操縦桿を握り、本物の空中戦や対地上攻撃などの迫力を体験。同機はコックピット・タイプとアップライト・タイプの二種類がある。

ロック・オン
(コックピット・タイプ)

空気膜の技術を駆使

タスコ

出展方針 〝ファファシリーズ〟で実績のある空気膜構造技術を駆使して、同社はユニークな大型遊園施設を開発。また世界初のエアーチューブのウォータースライダーを開発するなど、意欲的な新製品を送り出す企業姿勢をアピールする。このほか新製品を数機種。

出展内容 大型遊園施設①「バルーンサイクル」(新製品)=十台の熱気球状のゴンドラが直径約十六㍍の円周上を電動で回転する遊園施設だが、熱気球のボリュームを表現するために空気膜構造を使っていることがポイント。また、ゴンドラ内のペダルを乗客が踏むことによって、油圧でゴンドラが高さ九・二㍍まで上昇し、ペダルを踏まないと下降する。二十人乗り。パネルとビデオで紹介する。②「スカイふありんぐ」(新製品)=エアーチューブを使ったウォータースライダー。パネルとビデオで紹介。③「マリンランド」(新製品)=四・五㍍四方のボールプール。従来品と異なり、プール部分の深さが約五十㌢あるので、ボールの中を泳ぐことができる。デザイン的には、四角の支柱にイルカ、プール中央の島にはアシカなどをあしらって海のイメージを演出している。

アーケードゲーム機④「パクパクロボット」(新製品)=同社のゴリラボールのロボット版。ロボットが首を左右に振りながら口を開閉する。その口の中にボールを入れる。全自動。⑤「ブロックシュート」(新製品)=バスケットのシュートをゲーム化したもの。ブロックする手をかわしてボールを入れる。これも全自動で省力化が図れる。

小型乗物機⑥「サファリ」(新製品)=4WD仕上げの乗物。四人乗り。

電源機器や部品など

デーシーパック

出展方針 業務用および家庭用のアミューズメント機に関して、高い信頼性と時代のニーズに応じられる技術力を有する電源機器メーカーである同社は、業務用AM機向けとして伝統の「Pシリーズ」、マルチ出力ワイド入力を実現した「Fシリーズ」を開発、また家庭用AM機用では小容量マルチ出力の「Kシリーズ」、小容量小型軽量の「FKシリーズ」ほかACアダプター、充電器などを扱っている。今後、多様化するAM業界に引き続き良い製品を供給していくことを主張。

出展内容 電源①大容量ゲーム基板用「FKA-10030SZ」、②モニター駆動用「FKA」「FKD」、③「ニューPシリーズ」など。

発想転換したTV機

テクモ

出展方針 同社のTVゲーム機には、安定収入が長期的に得られるものがある、というオペレーターからの嬉しい評価を得ているとし、今後もますます収益性が高く、将来的なニーズにも合った新製品の開発をめざす同社は、今回のショーでは、とくに〝発想の転換〟を強調する。

出展内容 TVゲーム機①ドライブもの、②キャラクターもの、③シューティングものの新製品(いずれも名称未定)。④「マイティボンジャック」(新製品)=魔王ベルゼブルの大ピラミッドにジャックが挑戦して、宝箱などを探していく。任天堂のVSシステム用ROMキット。⑤「グリダリアンファイト」(新製品)=アメリカンフットボールをゲーム化。任天堂VSシステムのデュアルタイプ用。⑥「ソロモンの鍵」、⑦「アルゴスの戦士」も展示する。

娯楽を高める新作を

データイースト

出展方針 ゲームセンターを取り巻く状況は厳しいが、同社ではそれをエレクトロニクスを駆使した娯楽の場として高めるために、よりよい製品を開発していく方針。また家庭用〝ファミコン〟ゲームとは違った、ゲームセンター用の独自の製品(ゲームセンターでしかできないようなもの)をめざしていく。

出展内容 TVゲーム機①「ラストミッション」(新製品)=八方向レバー、三ボタン操作による宇宙シューティングもの。武器選択ボタンで、局面に応じた武器選択ができる。②「ブレイウッド」(新製品)=死の監獄の迷路を通って、囚われている仲間を救出する。二人同時プレイ可能。③「のぼらんか」(新製品)=コミカルなシューティングもの。毛虫やクモを倒し、果実を取りながら木を登っていき、頂上の敵の親玉と対決する。

大型からゲーム機まで

トーゴ

出展方針 立ち乗りコースター「スタンディングコースター」の北米輸出以来、常に斬新なオリジナリティーと技術を世界中から注目されていると自負し、その期待に応えるべく最新コースター「ウルトラツイスター」を開発したが、今回のショーではその第一号機の実稼動の模様をビデオ、パネルなどで展示する。また定置型乗物機、アーケードゲーム機の新製品を実物展示する。

出展内容 大型遊園施設①「ウルトラツイスター」=垂直上昇からほぼ垂直に急降下、そして二本のレールのよじれにより乗物がきりもみ状に回転する。②「ダイビングシューター」=水路走行とレール走行を合体させたユニークな施設。

定置型乗物機③「変身ロボ」(仮称、新製品)、④「お絵かきロボ」(仮称、新製品)、⑤「ファミリー電車」、⑥「ラッコのショーボート」。レール走行式乗物機⑦「新幹線」(仮称、新製品)。

アーケードゲーム機⑧「スペースサークル」(新製品)、⑨「シティヘリポート」(参考商品)、⑩「ワンぱくニャンた」。

メダル関連の最新機

トーケン

出展方針 メダルのトップメーカーである同社は、造幣局の貨幣鋳造機と並ぶ高精度のマイコン制御による最新鋭プレス製造機(パネル展示)を導入、年間数億枚に及ぶ量産体制を確立し、ユーザーの多様なニーズにフレキシブルに即応する万全の受注体制を実現したことをPRする。

出展内容 ①メダル研磨機「コインクリーネ」(TC-50と高速型TC-50HP)、②メダルゲーム機用メダル、③七号パチスロ用メダル、④メダルの大量運搬機「コインキャリヤー」、⑤各種景品類など。

独特の新製品を多数

ナムコ

出展方針 〝「遊び」をクリエイトする〟をモットーに業界の健全な発展と秩序ある明るい社会を目指すとともに、プレイヤーに心から満足してもらえる製品の開発、提供に努める。

出展内容 TVゲーム機①「源平討魔伝」(新製品)=平家の亡者、平景清が地獄からよみがえ

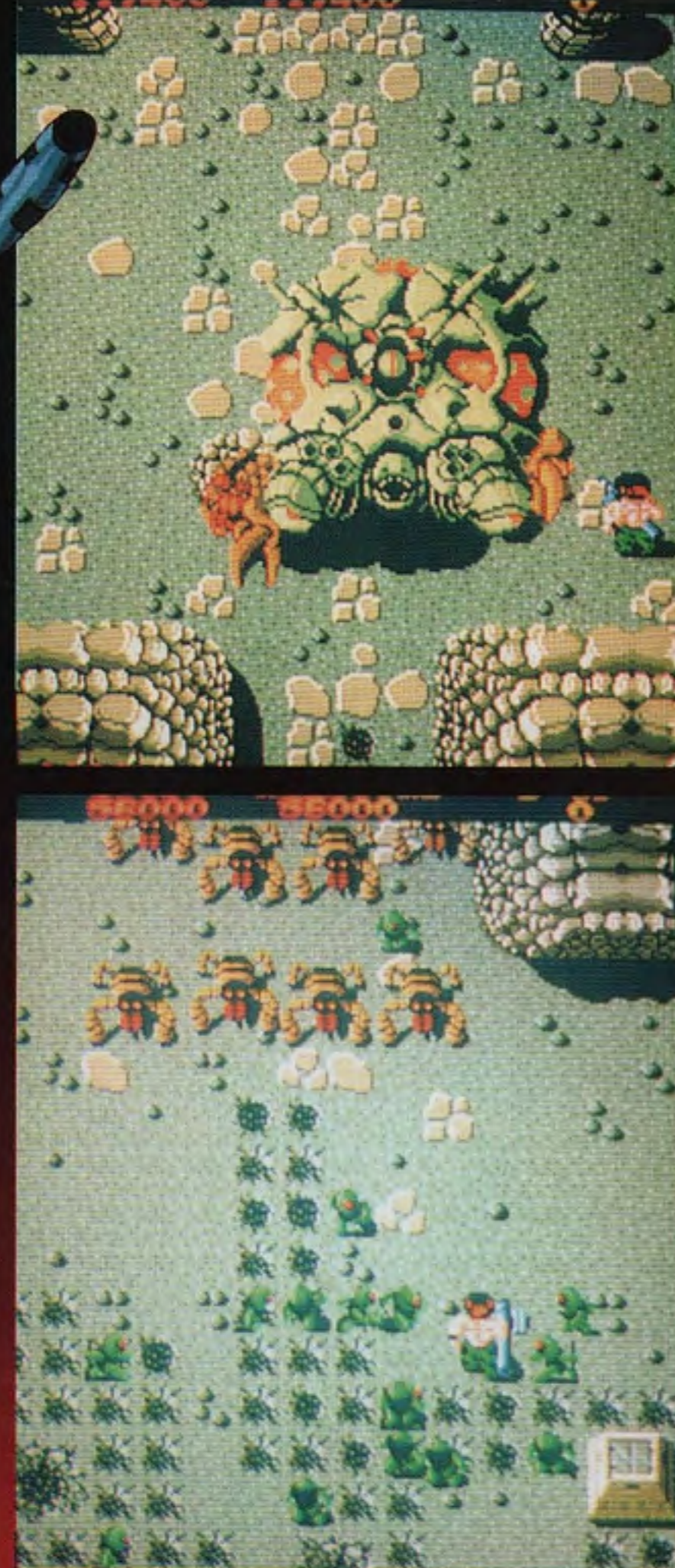
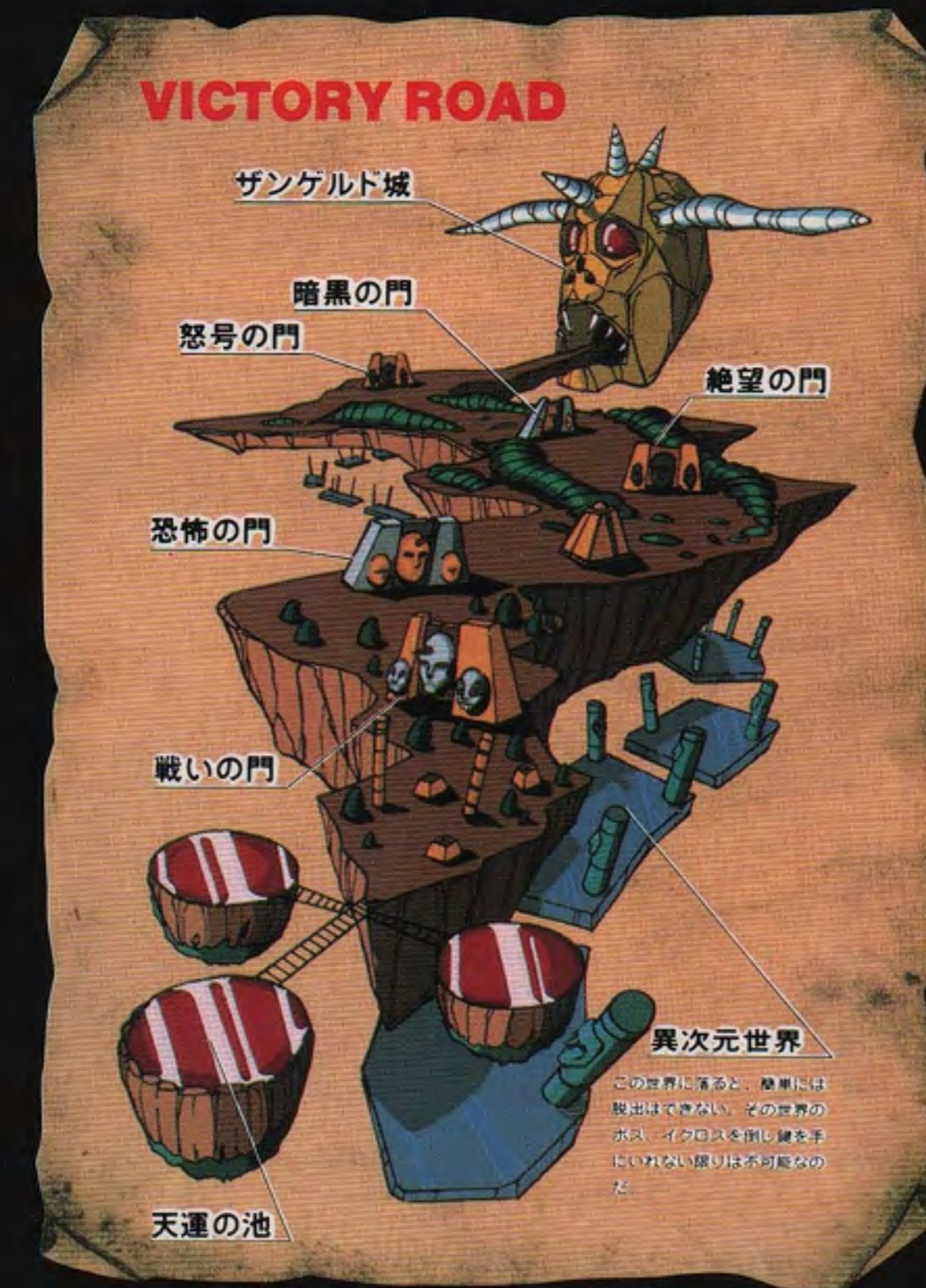
(22めんに続く)

選ばれし者達よ、その手で闇を打ち砕け!

剣が使える、銃が撃てる。
バズーカやブーメランも!
彼らはどこまで強くなるのか?

VICTORY ROAD
ザンケルト城
暗黒の門
怒号の門
絶望の門
恐怖の門
戦いの門
異次元世界
天運の池

奇跡の男 ラルフ大佐
鉄の男 クラーク少尉

新タイプのコンティニュープレイ
ゲーム中にコインを入れ1Pボタン又は2Pボタンを押すと戦士の持ち数が増えます。

怒号層圏 DOGOSOKEN

(上の画面写真は開発中のものです)

SNK SNKGROUP

株式会社エス・エヌ・ケイ
(旧社名 株式会社新日本企画)
SNK CORPORATION

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14—10号 丸萬ビル 602号 TEL (06) 338—7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL (03) 356—9361(代)
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課 TEL (06) 338—8188(代)
ROOM #602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

IN "Out Run", YOU DON'T JUST PLAY AT STEERING, YOU LIVE IT.

ステアリング操作を体で感じる、アウトラン。

ロードレースの醍醐味をリアルに体感できるシミュレーションゲーム"アウトラン"。世界No1のスピードを誇る最高級スポーツカーの性能を忠実に再現。しかも、ステアリングの動きやマシンの状態に合わせてコックピットが実車そのままの動き方をする、まったく新しいカーレースゲームです。コース設定そのものも、今までにない変化とリアリティを実現。分岐点を通るたびに画面は新たな世界へと進みます。"アウト ラン"それは、体全部が興奮を呼び起こす体感ゲームです。

The world's fastest car's high performance features are faithfully depicted on the screen, with your machine's steering, speed and other movements authentically reproduced in the cockpit, thus allowing your whole body to actually experience the sensation of high-speed driving. Every aspect of each course is unconventional to say the least, having been specially created to give you the most in scenic variety, realism and a host of exciting challenges. Every time you take a branch road, you find yourself totally immersed in a completely different setting.

〒95-3166

仕様
外形寸法(単位m/m)
1975(奥行)×1180(幅)×1635(高さ)
ベース寸法(単位m/m)
1715×1180
重量 約350kg

SPECIFICATIONS
Dimensions :
Outer : 77.8 in., 197.5 cm. (D)
46.5 in., 118 cm. (W)
64.4 in., 163.5 cm. (H)
Base :
67.5 in., 171.5 cm × 46.5 in., 118 cm.
Weight : 770 lbs., 350 kg.

THERE ARE 5 FINISH LINES IN "Out Run"!!

アウト ランは5つのゴールを持っている!!

アウト ラン設置メリット

● ハング・オン、スペースハリアー、エンデューローレーサーで実証済みの体感ゲームですから、収益アップは大いに期待できます。
● レーシングゲームは若者の人気の的。しかも実車感覚でゲームが楽しめますから、集客能力は抜群です。

THE SELECTABLE GAME MUSIC FEATURE IS ANOTHER IN A LONG LINE OF INDUSTRY FIRSTS FOR SEGA!!
ゲームミュージックをセレクトできるのもゲーム初!!

集客販促物としても利用できる"アウトラン"

〈おすすめしたい設置場所〉
●遊園地●デパート●スーパーマーケット●イベント会場●催事場●展示場●ホール●スポーツセンター●ボーリング場●ドライブイン●ファミリーレストラン●映画館●劇場●レジャーホテル●動物園●植物園●各種娯楽施設など

株式会社セガ・エンタープライゼス
本社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)3171(大代表)
2-12, Haneda 1-chome, Ota-ku, Tokyo 144, Japan Tel.: (03) 743-7438
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話06(334)5331(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

情報交換の活発化

州協会委員会が新しいプログラム進める

AMOA

全米AM機オペレーター協会のAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、アルバート・マーシュ会長）では八月二十二日、同協会が業務用AM業界内での情報交換を活発化させるため、「メンバー・アシスタンス・プログラム」と「ステート（州）アソシエーション・データバンク」の二種類の情報網を設けつつある、と発表した。

これはAMOAの会員（大部分が専業オペレーターである）に対する情報としてすでに同協会機関紙「ロケーション」があるが、さらにキメ細かく会員の望む情報を供給しようとするもの。AMOA内の「ステート・アソシエーション委員会」（ユージン・ウルソー委員長）が推進している。

うち「ステート・アソシエーション」(州協会)とAMOAの関係について知っておく必要がある。まず各州に一ないし二のオペレーター協会があり、これらを「州協会」と呼ぶが、アメリカの場合数十年にわたってこれら州協会とAMOAは直接のつながりを持たない。つまり、"オペレーター協会の連合会"でもなく、AMOAは直接各地のオペレーターを会員にする全米団体である、ということである。従って、もちろんオハイオ州のオペレーター協会が、AMOAのオハイオ州支部であるということも、絶対にありえない。オハイオ州のオペレーターは、州協会にもAMOAにも（あるいはいずれか一方に）加入できるわけだ。だがAMOAとしては、各州協会とも密接な連絡を保ち、各州でのオペレーターの環境を把握していく必要がある。この観点から、AMOA内に州協会委員会が設けられていることになる。

今回発表された情報網システムで、「メンバー・アシスタンス・プログラム」というのは、会員が直接AMOA事務局へ電話するなど質問し、これに対してAMOAの四十八役員が相談に応じて回答する、というもの。テーマとして例示されているものは次のとおりである。①トーナメント、②ペイホーン（公衆電話のオペレート）、③集金業務のコンピューター化、④業務用備品目録のコンピューター化、⑤ジュークボックスの選曲プログラム、⑥TVポーカーなど"灰色機"の法的扱い、⑦ゲーム機に関する行政上の区分け、⑧ゲーム機に関する行政上の扱い、⑧業務用備品の減価償却、⑨州協会の活動（会合、催しなど）。

もう一方の「ステート・アソシエーション・データバンク」は、州協会の執行部がAMOAに情報を求める、というもので、主として税金や許認可問題などと、他の州協会の情報となっている。これにより、各州協会ベースで得られない情報の受け渡しをAMOAが行なうことになる。こうした方法がどれほどの効果をあげるのか見当もつかないが、AMOAでは試みを次々と実施に移しつつある、と言える。

新作ドライブ機

アタリゲームズはシステムII用
米国任天堂はタイマー制業務用

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）からTVゲーム機「チャンピオンシップ・スプリント」が九月から出荷を開始、また米国任天堂社（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）からTVゲーム機「プレイ・チョイス10」が八月中旬発表され、今秋出荷されることになった。秋はまさに米国のメーカーにとってフル稼動のシーズンであり、これらのメーカーを含めいくつかのメーカーから新製品が目白押しとなるが、まずこの二点は十分に注目される。

アタリゲームズ社「チャンピオンシップ・スプリント」は、同社のコンバーション用"アタリシステムII"の第二作。従って「ペーパーボーイ」があれば、改造キットで間に合うというもの。新たに本体も用意される。

同ゲームの内容は、一人ないし二人用で、八つの走路からなる。プレイヤーは互いに競い合うこともできるが、コンピューターの操作するカーよりも長く走り続けるなら次のコースへと延長することができる。このほかいくつかの特徴がある。

米国任天堂の「プレイ・チョイス10」は、一台に十ゲームをセットし、プレイヤーがゲームを選び、一ゲーム三分間二十五セント（変更可能）で楽しむというもの。細長い本体に、二つの画面があり上のモニターは使用方法を説明する。「スーパーマリオ」も含まれているが、タイマー制のゲームとして注目される。

Atari Game's "Championship Sprint"

Nintendo of America's "PlayChoice-10"

International Trade Show	
1986	
AM Show (Tokyo, Japan)	Oct. 7-8
ENADA (Rome, Italy)	Oct. 9-12
Modena Amusement '86 (Rome, Italy)	Oct. 18-22
A.L. Preview (London, England)	Oct. 22-23
AMOA Expo '86 (Chicago, U.S.A.)	Nov. 6-8
IAAPA Show (Orlando, U.S.A.)	Nov. 13-15
F.E.R. '86 (Barcelona, Spain)	Nov. 13-15
Scottish Preview (Renfrew, UK)	Nov. 24-25
Forainexpo-Amusexpo '86 (Paris, France)	Dec. 9-12
1987	
ATEI (London, England)	Jan. 19-22
Euro Show '87 (Stuttgart, W.Germany)	Jan. 13-16
IMA (Frankfurt, W.Germany)	Jan. 29-31
Blackpool Show (Blackpool, England)	Feb. 17-19
Gaming Business Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 3-4
ACME '87 (New Orleans, U.S.A.)	Mar. 20-22

近づくAMOA86の開催

出展社見通しは昨年並み

国際的AMショーとして名高い、シカゴのAMOAエキスポ86の出展社は、六月中旬現在ですでに八十五社を超えており、設定小間の七割以上が決まっているが、最新情報を待たずにすでに判明しているもののうち、主な出展社を掲げると次のようになる（ABC順）。

アタリゲームズ社、バリー・ミッドウェー社、バリー・センテ社、データイーストUSA社、米国コナミ社、米国任天堂社、プリミア社、ロムスター社、米国セガ社、タイトー・アメリカ社、ウィリアムズ社。

AMOAエキスポは今年で三十七回目を迎える。出展社の決まりかたは、日本のAMショーとまったく異なる。まず前回の出展社に小間位置を含めた優先権があり、それが放棄されたとき空き小間が出来て、新たな出展社らで埋めていく――というもの。これは、ある程度広い会場を長期的計画で確保しているから可能なことで、新規出展申込みがオーバーすれば"待機"状態になり、不足すれば小間数を減らし"パブリック・スペース"を増やす。今年も小間は埋まるもようであるが、その場合出展社数は百五十社程度になるが、まだ正確なところはわからない。

昨年に続き、ファンのための「フリッパー博」

11月21日からシカゴ郊外で開催

昨年に引続き、熱心なフリッパーファンのための「ピンボール・エキスポ86」が十一月二十一〜二十三日の三日間、シカゴ郊外のホリデイ・イン・オヘア／ケネディで開かれる。昨年は約三百人のファンやコレクターを集めて成功したこの催し、今年は展示会場を昨年の二倍にして行なう、と同エキスポのロバート・バーク氏（オハイオ州在住のコレクター）は述べている。

催しの中には、シカゴにあるウィリアムズ社の工場見学が含まれている（もちろんフリッパー製造工程を見るわけだ）。展示会場では珍しいピンボール機や文献が展示されるほか、百台を超すフリッパーがコレクターが買えるよう陳列される。

またバリー社、プリミア社、ウィリアムズ社、ゲームプラン社その他のメーカーの代表が参加し、この催しをさらに有意義なものにする予定だ。

ピンボールと言えば、賭博に無関係のフリッパー・ピンボールと、賭博用のビンゴ・ピンボールに分けられるが、米国では原則的に賭博機が禁じられている（ネバダ州など特別地域は例外）ので、ふつうはフリッパーのことを意味している。とくにここ数年、フリッパーの人気は回復し、安定した市場になりつつあるとも、この催しの原動力になっている。

日本でもフリッパーに対する関心は最近再び活発になりつつあるが、米国市場とは比べようがないほど小さい。

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

(16めんからの続き)り、魔物と闘いながら、最終目的地の鎌倉で源頼朝を倒すというストーリー。美しい日本調のグラフィック、臨場感あふれるBGM、多彩な画面構成が特徴。②「チャンピオンシップ・スプリント」(新製品)＝"アタリシステムII"の二人用ドライブゲーム。

アーケードゲーム機③「スウィートランド」(新製品)＝四人まで同時プレイができるキュートなデザインのプライズマシン。回転テーブルとクレーンを使用した従来のものに、上下二段のスライドテーブルを付加し、期待度と楽しさをアップ。④「エアーショット」(参考出品)＝フィールド上のボールを二人のプレイヤーが圧搾空気で撃ち合い、そのボールを相手ゴールに入れる対戦ゲーム。操作が簡単で、スピーディーなゲーム展開と立体的なアクションが楽しめる。⑤「ナキゴエアテルくん」(参考出品)＝動物の鳴き声を正確にすばやく当てるゲーム。ロボット型キャビネット上の動物の絵の付いたキーを鳴き声に合わせて叩く。⑥「功夫老師(カンフーローシ)」(参考出品)＝「上、下、右、左」の声に合わせて、それぞれのボタンを正しく押すことにより、反射神経を判定するゲーム。

⑦「ビームクロス」(新製品)＝光センサーを利用したシューティングシステム。光センサーを内蔵した標的(バボット)を撃つと、特殊効果音とともに光線が発射され、命中すると大きなアクションで動いたり、鳴き声をあげる。

そのほか⑧「バボット」＝空気膜を利用した販促用ロボット、⑨「コントロールパネル」＝操作性に優れ、他社キャビネットにも取り付け可能で、容易にボタン数やレバーの方向が変えられる汎用性の高いもの、⑩「アメニティ展示」＝アメニティ(快適)空間を構成するツールについて、パネル、模型、ビデオなどで紹介する。

海外の乗物機を出展

日邦産業

出展方針 バッテリーカー、ゴーカート、移動式、ファンハウスなどの製造、販売の開発ノウハウを生かして、今回は海外の中小型乗物機を出品する。これら輸入機械はすべて、同社が責任を持ってアフターサービスができるものなので、同社オリジナル製品と同じ手軽さで扱える、ということをアピールした出展を行なう。

出展内容 レール走行式乗物機①「オリエント急行」(英国セバーン・ラム社製)＝SLのルーツである英国メーカーの小型トレインで、デザインは実物に忠実に縮尺したもの。遊園地やイベント向けとしてアピール。

ペダル走行式乗物機②「ペダルボート・ペリカン」(カナダのペリカン社開発)＝同社とペリカン社の業務提携による製品で、ペダルを踏むと水上を進み、レバー操作でかじをとる。FRP製より軽い耐衝撃性ABS樹脂をボディーに採用。レジャープールのオフシーズン利用には最適で、低価格。このほか同社バッテリーカーなども展示の予定。

アーケードゲーム機③「ウォーターバルーン」(米国モーレル社製)＝室内遊戯場に最適のマシン。ウォーターガンを発射し、風船に水を当てると風船がどんどん大きくなっていくというもの。

ペダルボート・ペリカン

カード化の波に対応

日本コインコ

出展方針 カードおよびカード機器を出展し、来たるべきカード化の波に対応する同社の方向を示す。

出展内容 ①「NCV−100S」＝カード払い出し自動販売機、②「MCM−I」＝IDカードシステム、③「MCM−II」＝NCカード自動販売機システム、④「MCE−401−W」＝NCカードレジスター。

⑤「MC−401−W」＝磁気カードマーカブル・リーダー／ライター。カード挿入方向に充分なスペースがないような場合には、最適。プリペイカードやデビッドカードのために、カード価値の残額または消費額を表示するマーキング装置を装備。

⑥「MC−402−W」＝極めて扁平薄型が要求される用途に適合するマーカブル・リーダー／ライター。機能は「MC−401−W」と同様。

⑦「MT−001」＝ワイプスルータイプの磁気カードリーダー、⑧「LC−301」＝オプティカルカード・リーダー／ライター、⑨「CC−203」＝ICカード・リーダー／ライター。JIS(II)型による磁気カードのリーダーとICカードの兼用機。

宇宙戦争ゲーム披露

日本ゲーム

出展方針 TVゲーム機の開発を続けている同社は今回、新作を披露するとともに、オペレーターの意見を聞くための懇談コーナーを設ける。

出展内容 TVゲーム機「スーパーSFX」(仮称、参考出品)＝スクロール画面で、襲ってくる敵を次々と撃破していくというダイナミックな展開の宇宙戦争ゲーム。

製品の独創性を追求

日本物産

出展方針 商品ライフサイクルの短縮化などの厳しい業界環境下において、いかに永続性のあるよりよい商品を安くオペレーターに供給できるかがメーカーの責任であると同社は考えている。今回のショーでは、多様化する時代のニーズに対応できるような独創性のある新製品を紹介し、同社の不断の努力とたゆまぬ開発への情熱をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「妖魔忍法帖」(新製品)＝剣士と悪霊や忍者との攻防をテーマにしたもので、剣士が地上に平和を取り戻すため、敵の悪霊軍団の城へ乗り込んでいく。火竜、光の矢など八種類の忍法を効果的に使って敵を倒していく。全部で八ステージの展開で、画面はタテ、ヨコに移動。②「UFOロボ・ダンガー」(新製品)＝合体、分離攻撃のシューティングゲーム。プレイヤーが戦闘機でスタートし、三機が合体してロボットに、ロボットが円盤と合体してUFOロボになり、敵を倒して行く。

③「セカンドラブ」(新製品)＝ビデオ画像(四千九十六色)入力による新しい高解像キャラクターを採り入れた麻雀ゲーム。配牌キャンセル、ラストチャンスに加え、花札ラッシュなども入っている。

ユニークな乗物機を

ホープ

出展方針 「親と子のふれあいを大切にする」を方針とする同社は、ロケーションのアイキャッチャーとしても効果的な安全でユニークな乗物機を数多く出展する。

出展内容 回転式乗物機①「森のアンクル」(新製品)＝森のおじさんに抱かれて座るデザイン。

定置式乗物機②「メルヘンキャット」(新製品)＝かわいい二匹の子猫の乗ったアイスクリーム売りのワゴンがゆらゆら揺れる。押しボタンで猫が話しかける。③「マリンボート」(新製品)＝クルーザーボートをモデルにしたもの。

④「ビックポリス」(新製品)＝四人乗り"木馬シリーズ"の二作目。子どもに人気のあるパトカーを採用。モデルは西独ベンツ。音声の遊びもついている。

バッテリーカー⑤「チビッコクーパー(EC)」(新製品)＝かわいいミニクーパーをモデルにデザイン。アクセルによってエンジン音が変化し、走行気分をさらに盛り上げる。またクラクションも押しボタンで鳴る。⑥「チビッコタクシー(ECT)」(新製品)＝「チビッコクーパー」のカラーリングを中心に変更し、タクシー仕上げに。

プライズマシン⑦「ラッキーパンダ(GD)」(新製品)＝パンダをモデルにしたFRP製のキャビネットを使用した電光点滅式ルーレット。押しボタンで、ニコニコ顔の絵柄の場所に光が止まると、「やったねー」の音声とともに景品が払い出される。

メルヘンキャット

景品用の輸入小物も

フタミ観光

出展方針 遊園地「びわ湖タワー」を経営する同社は、これまでの同社の経験と、同社の親会社であるフタミ広島屋の機械および伝導機器(ゴムベルト、歯車など)に関わる豊富な経験と技術をAM業界に提供していきたいと考えている。今回のショーでは、各種機器のAM機への利用例を紹介する。そのほか同社の輸入部門への参入によるゲーム景品用あるいはサービス用の低価格な輸入小物も展示する。

出展内容 ①伝導機器＝ベルト、歯車などを使って、宇宙飛行士がスペースシャトルのオービターから宇宙遊泳する模型を展示する。②ショックアブソーバー＝ジェットコースターなどで停止制御に使用する特殊なショックシリンダー。従来のスプリング式と比較する。③シリンダー＝直線運動を回転運動へ変換するもの。電源をバッテリーから取る。

また景品用の輸入小物としては、「ミニバート」、「えんぴつ削り」、「シルクフラワー」、「ベアーピン」、「クリップ人形」など七種類を展示。

そのほか、ベアリング関係やキャスターなど。

24th Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

英国製の競馬ゲーム

豊永産業

出展方針 遊園施設機械の開発メーカーである同社は、パネル写真で幅広い大型遊園施設を紹介する。また今回はとくに、英国ケンタッキーダービー社のアーケードゲーム機「ケンタッキーダービー」をアピールする。

出展内容 アーケードゲーム機①「ケンタッキーダービー」(英国ケンタッキーダービー社製)＝十二台の機械と十二頭の競走馬がセットになっており、二人以上十二人までが同時プレイできる。プレイヤーはそれぞれの機械でボールを投げ、そのボールが穴に入ったら、その穴の点数だけ馬が進み、だれかが一着でゴールインした時点でゲーム終了。同機は阪和興業㈱を総輸入元とし、豊永産業が極東地区での独占的総販売権を得ているもの。

展示はパネルとビデオで行なう。

遊園施設②「ジェットコースター」、③「ミニコースター」、④「フラワーストーム」、⑤「フライヤーバード」、⑥「ファインカーペット」、⑦「ジャンボフラワー」、⑧「大観覧車」、⑨「バリアンマウンテンレールロード」(西ドイツジーラー社製)、⑩「ファイヤーボール」(同)、⑪「ブラックホール」(同)。

ケンタッキーダービー

製品の豊富さを主張

ミゼッティ工業

出展方針 大型遊園施設については例年どおり約三十機種を写真パネルやVTRで紹介し、小型乗物機はゴーカートの新製品を中心に、バッテリーカーなど走行式乗物機を出品、同社が扱っている製品の豊富さをアピールする。

出展内容 ゴーカート①「(名称未定)」＝一人乗りが三種類、二人乗りが一種類、計四種類の新製品を発表する。このうち二人乗りのゴーカートはサイドカースタイルのもので、これまでのものとは一味違った乗り心地が楽しめる。

バッテリーカー②「ベンツ」、③「ロールスロイス」、④「ジャガー」、⑤「ポルシェ」(以上の四機種は同社"名車シリーズ")、⑥「ニュートリッピングカー」＝前後左右に自在な動きをする。このほかペダル走行式乗物機も出品の予定。

遊園施設⑦「ディスコアラウンド」、⑧「ブレークダンス」、⑨「レンジャー」、⑩「パイラット」、⑪「エンタープライズ」、⑫「UFO」、⑬「ダブルループ&ブーメラン」、⑭「コークスクリュー」、⑮「ランチングループ」、⑯「ブラウアーエンジン」、⑰「ミュージックエキスプレス」、⑱「チックタック」、⑲「ロックンロール」、⑳「パラトルーパー」、㉑「スーパー・テレコンバット」などパネル展示。

移動式のゲーム施設

明昌特殊産業

出展方針 明昌特殊産業では国内および海外における同社(製作、施工)実績を写真パネルによって展示し、広く同社の紹介に努めるとともに、姉妹会社である岡本製作所と共同出展し、両社の共同開発によるオートタイプの"カーニバル"シリーズのアーケードゲーム機や、イベント用のポータブル型「カーニバル・プラザ」を実物展示するほか、新製品数機種を披露する。

出展内容 大型遊園施設①「メリーエキスプレス」(新製品)、②「フライング孫悟空」(新製品)、③「ムーンサルトスクランブル」、④「大観覧車」、⑤「アストロファイター」、⑥「急流すべり」などを写真パネルで展示。また海外での大型機納入台数や納入先遊園地数などの実績一覧表をパネルで紹介。

ゲーム施設⑦「カーニバル・プラザ」(新製品)＝移動式で、イベントや博覧会などに最適の施設。二十フィートコンテナに

岡本製作所

コンパクトにまとめられる。景品、スコア表示付きのゲームコーナー。

アーケードゲーム機⑧"オートカーニバル"「ピエロボール」、⑨同「スマッシュキャット」、⑩同「ドリームボール」。いずれもボールを使ったもので、ボールを弾くか転がす、あるいは飛ばすことによって、前方のキャラクターの中に入れるというゲーム。

イベント用AMロボット⑪「サーカスバンド」＝楽器を持ったぬいぐるみキャラクターが、それぞれ手や口を動かして楽器を演奏する動作を行なうもの(レンタル用)。

このほか小型乗物機のバッテリーカーやゴーカートなども展示する。

カーニバル・プラザ

虹色を出展テーマに

真砂工業

出展方針 乗物機の開発ならびに遊園地の企画設計に取り組んでいる同社は、今回のAMショーでは"虹とグラデーション"を色彩テーマとして出展する。新製品は小型乗物機の三機種四製品で、随所に同社のユニークな開発思想が盛り込まれているという。

出展内容 定置型乗物機①「二階バス」(新製品)＝親子でもゆったり乗れる四人乗りの乗物で、運転席には遊びがいっぱい。また後部の席は前部より一段高くなっており、実際の二階建てバスの二階座席に乗ったような気分が味わえる。動きはローリングとピッチング。本体のカラーは、ファンタジータイプとリアルタイプの二種。

レール走行式乗物機②「ファンタジー馬車」(新製品)＝童話の世界から抜け出したような馬車。回転直径は外柵で四㍍と小さく、室内ロケーションでも十分設置できる。③「虹いろ・ザ・SL」(新製品)＝小さな女の子のことも考え、カラフルな色彩を施したSL。バッテリー走行④「モッコちゃん」＝ユニークな動きが特徴。

そのほかスーパートレインなどモノレール関係を中心に、大型遊園施設はパネル展示で紹介。

SC内ロケを対象に

友栄

出展方針 同社はショッピングセンター内のロケーションがメインであり、そこに設置しても健全なイメージを損なわず、またファミリーで楽しめるようなアーケード機を販売することを方針にしている。今後もこの方針に従いつつ、なおかつ高収益で安価なものを提供していきたい。

出展内容 プライズマシン①「ひょうきんたぬき」(新製品)＝盤中央でばらばらになっている「たぬき」の頭、足、左手、右手に対応する点滅ランプを止めて、手足などを胴体に合体させていくゲーム。盤面の動きを大きくし、また「たぬき」のとぼけたイメージを強調して、単純な遊びながら思わずプレイしたくなるという。一匹の「たぬき」が完成すれば景品が払い出される。②「ジャンケンレース」(新製品)＝プレイスタートで、まず男の子か女の子かを選択する。そして、じゃんけんをして勝つと階段を昇って行き(グーで三段、チョキで五段、パーで六段)、相手より先に頂上へ到着すると景品が払い出される。子どもの日頃の遊びをモチーフにして、単純で楽しく遊べる。

そのほか③「エアホッケー」＝米国イマジネーション社製のホッケーゲーム、④「空まであがれ」＝気球を上げて速さを競う、⑤「ダブリン君」＝変形自転車、なども出展。

質の高い遊びめざす

ユニバーサル販売

出展方針 "アイ・ラブ・遊"をモットーに新しい遊びの創造をめざす同社は、これまで培ってきたノウハウと先進の技術を注ぎ込み、人間本来の知的欲求を満たし得る質の高い遊びを追求していくという方針を持って、アーケードゲーム機ゾーンで新TVゲーム機を発表、またメダルゲーム機ゾーンでは海外向けのスロットマシンを中心とした展示を行なう。

出展内容 TVゲーム機①「アメリカン・サッカー」(新製品)＝文字通りサッカーを内容としたゲームで、ヨコにスクロールする画面内のコートにて選手を操作しながらサッカーの試合を行なうもの。

プライズマシン②「デジタルフィーバー」、③「ビックチャンス」、④「リバティ・ベル」＝パチスロタイプ。

メダルゲーム機(海外カジノ向けスロットマシンで、会場ではメダル仕様で展示)⑤「ジャンボスロット」(新製品)＝高さ二㍍三十五㌢、幅一㍍七十㌢、奥行き一㍍二十四㌢と世界最大級のスロットマシン。3リール1ライン方式で、絵柄がそろうと最上部の"タワーライト"が点滅する。

このほか同社が米国カジノ市場で展開しているアップライトタイプのスロットマシン⑥「8469」＝3ライン、⑦「8474」＝5ライン、⑧「8552」＝1ラインで3コイン式、⑨「8554」＝1ラインで2コイン式などを出品。

アメリカン・サッカー

ジャンボスロット

話題のマシン

2人同時プレイ、途中参加も

多彩な戦闘場面

コナミから「特殊部隊ジャッカル」基板

特殊部隊ジャッカル

陸上での戦闘をテーマとしたTVゲーム機「特殊部隊ジャッカル」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から十月中旬発売となる。

これは"ジャッカル"と呼ばれる特殊部隊が、軍事的重要人物を捕虜にした敵の武装軍を倒していくとともに、捕虜を助け出していくというゲーム。六つのステージにより構成されている。八方レバーでジャッカルの乗ったジープを操作し、マシンガン発射ボタンとミサイル（手投げ弾）ボタンを駆使する。二人が協力して敵をやっつけていく二人同時プレイ、二人目のプレイヤーはゲーム途中からでも参加できること、ステレオサウンドの採用、パワーアップ攻撃などが特徴となっている。

輸送飛行機が飛んできて、ジャッカルが砂浜におり立った場面からスタートし、砂漠や森、川などのある第一ステージ、点在する遺跡の間をくぐり抜けていく第二ステージ、大きな川のある場面で、水中からの敵を倒しながら川を渡る第三ステージ、狭い谷間の道を落石や地雷に注意しながら進む第四ステージ、険しいがけを通る第五ステージ、敵の本拠地で多数の敵と戦う第六ステージと展開する。敵をショットガン発射でやっつけながら進み、途中で捕虜収容所があれば、手投げ弾で収容所の建物を爆破すると、壊れた建物の中から捕虜が出てくる。そこへジープを横づけにして捕虜を乗せ、近くにあるヘリポートまで運んでヘリコプターに乗せると無事救出。捕虜を助けるごとにパワーアップができ、一人目でミサイルが装備され、二人目でミサイルの射程距離が延びる。そして三人目でミサイルの発射が二方向さく裂弾となり、四人目でミサイルが四方向さく裂弾となる。さまざまな武装車や兵器のキャラクターが豊富に出てくるのも特徴となっている。プレイヤー側が一定回数倒されるとゲーム終了だが、一定得点以上でプレイヤー側一人追加。基板キット販売のみで価格未定。

合体と分離で攻撃形態を変える

戦闘機がロボに

日本物産の「UFOロボ」基板

戦闘機がさまざまな形態に変化しながら、敵機を撃破していくという内容のTVゲーム機「UFOロボ・ダンガー」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から十月中旬発売となる。

これはタテスクロール画面で、上部から次々と迫ってくる敵を撃破していくもので、画面上にパーツが出てくれば合体、分離により強力なフォーメーション攻撃ができることが特徴。全部で十六エリアでの戦闘を展開。八方向レバーと二つのボタン（ビーム砲発射とフォーメーション分離）を操作する。

画面背景は地上の敵基地で、まずプレイヤーは戦闘機を操作し、ビーム砲で敵機を撃墜していく。途中で"格納カプセル"が飛来してくれば、これを破壊するとパーツ2号機が、二回目のカプセルを破壊するとパーツ3号機が現れる。それぞれと合体した上でフォーメーション分離ボタンを押すと、パーツは少し間隔を開けて飛行し、パーツからも同時発射ができて攻撃力が増す。そして三機が合体した時は戦闘機がロボットに変身し、ロケット発射で敵を撃破。さらにロボットの状態の時、地上の格納庫を見つけて破壊すれば、格納庫からUFOが上昇してくる。このUFOと合体した時、最強の"UFOロボ"となってパワーアップ。こうして敵の大型母鑑を最後に撃破できれば一エリアをクリア、次のエリアへ進む。ただし途中でワープホールに入ってしまうと、通常のエリアとは別の異次元空間に移るので注意。十六エリアを全部クリアすれば、第九エリアから再スタートする。三機破壊されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。基板販売で価格未定。

UFOロボ・ダンガー

8方向レバー、3ボタン攻撃で

自在な飛行進路

データ「ラストミッション」基板

宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機「ラストミッション」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十月上旬発売となる。

これは敵に侵略された惑星を奪還するため、プレイヤー機"メインファイター"がさまざまな武器を駆使して、次々と迫り来る敵機を撃破していくというゲーム。メインファイターは（レバーで）八方向に進路を変えることができ、それに応じて画面がスクロールしていくが、メインファイターの位置は常に画面中央部にある。つまりメインファイターは動かずに機首の方向を変えるだけで、背景が機首の向いた方向から後ろに向かってスクロールすることによって、ゲームが展開していくのが特徴。全部で八ラウンドある。攻撃は三つのボタンで行なう。

敵は一機あるいは編隊を組み、さまざまなパターンで前後左右から攻撃してくる。敵機を撃破するごとに"パワーアイテム"のマークが現れ、これを取ると攻撃力がアップする武器を装備できる。手に入れた武器は画面左下にストックされ、その場にふさわしい武器を選択ボタンで選ぶことができる。パワーアイテムはⓅ＝敵機を貫くビーム砲（パルスキャノン）、Ⓝ＝ビーム砲の攻撃力アップ、Ⓗ＝ビーム砲と同時発射し、合わせて八方向への同時攻撃が可能なハイパーキャノン、Ⓚ＝発射後三分裂して飛んでいくKキャノン砲――などのほか、一度に周囲の敵を撃破し危機を回避することができる「スマート弾」（もう一つの専用ボタンで使用する）もある。背景は宇宙都市、宇宙空間、陸上、巨大基地などがあり、それぞれのエリアで大きな敵機を破壊すれば次のエリア（ラウンド）へ進む。なお数発命中させないと破壊できない敵もいるので注意。三機破壊されるとゲーム終了だが、宇宙船のアイテムを取れば一機追加。基板販売で価格未定。

ラストミッション

火災の高層ビルをよじ登り消火

2レバー交互に

ウッド「ファイヤートラップ」基板

火災の消火と人命救助をテーマとしたTVゲーム機「ファイヤー・トラップ」が、㈱ウッドプレイス（本社東京、鈴木正夫社長）から近々発売となる。

これは火災が発生した超高層ビルから人を救うとともに、火を消していくゲームで、一人の若者（プレイヤー）が消火弾を背負ってビルをよじ登っていくもの。二本のレバーを両手で握って操作するのが最大の特徴で、途中で消火弾の発射ボタンも使わねばならない。画面はヨコ（表示画面の二倍）とタテ（ビルの最上部まで）にスクロールする。画面左右に見える都会の街並が鮮明に描かれており、昼の場面と夜景の美しい夜の場面、ビルに他のビルの影が映る夕方の場面など、パターンによって背景が異なっていく。

消火弾を背負った若者はビルの一階から登り始める。この時若者の両手に対応した二本のレバーを両手で握り、それぞれ上下方向にタイミングよく交互に傾けないと、うまく登ることができない。途中で窓から吹き出している炎があれば、その下部へ寄ってレバー操作を止め、消火弾発射で火を消すと得点。人を助けるとボーナス得点。消火弾でも消えない炎もあるので注意を要するが、途中で"パワーアップアイテム"を取ると消火力が増す。こうして屋上まで登り着けばパターンクリアとなり、別のビル火災の消火に挑む。ビルは途中で出っ張った部分があるものや建設中のものもある。若者が火にやられると一人アウトとなり、三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみで価格未定。

ファイヤー・トラップ

シャトルがモデルのプライズ機

硬貨をゴールへ

トーゴの「スペースサークル」

プライズゲーム機「スペースサークル」が、㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）から十月中旬発売となる。

同機はスペースシャトルをモデルにしたキャビネットになっており、大きな盤面には宇宙遊泳をする宇宙飛行士のイラストが描かれている。上部に硬貨投入口があり、十円硬貨を入れると盤面右上でいったん止まる。赤いボタンを押すと硬貨のストッパーがはずれ、すぐ下で回っている回転板のくぼみに落ちれば、第一段階成功。これが回って左下のもうひとつの回転板にうまく落ちると、ジャンプ台にセットされる。次にボタンを押すと硬貨がジャンプして落下。最下部のゴールへ入れば景品（箱型）が払い出される。なおゴールは二本のバーが平行に立っており、その間に硬貨を落とすが、バーが常に左右に動いているのでタイミングが必要。価格未定。

スペースサークル

話題のマシン

お札、おはらい棒などで妖怪を倒し

七福神を助ける

タイトーからTVゲーム「奇々怪界」基板

奇々怪界

妖怪に閉じ込められた七福神を、神に仕えるみこが助け出すという内容のTVゲーム機「奇々怪界」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から十月中旬発売となる。

これはみこの"小夜ちゃん"が、お札やおはらい棒によって、さまざまな妖怪たちをやっつけていくもので、全部で七シーンの展開がある。野原と川、神社、墓地などの上からながめた場面が、スクロール画面により移り変わっていく。小夜ちゃんの移動を行なう八方向レバー、妖怪に投げつけるお札ボタン、おはらい棒を振り回すボタンをそれぞれ操作する。

ゲームは妖怪（傘のオバケ、ろくろ首、三角きんを着けた亡霊など）をやっつけながら進み、途中にある鍵を取って最終場面の門を開ける。中にいる大妖怪を倒すと七福神のうちの一人を救出できる。七福神はシーンごとに一人ずつ助けていく（大黒天、布袋、恵比寿、弁財天、福禄寿、寿老人、毘沙門天の順）。お札を投げるが、途中でお札を拾うとその色によりパワーアップする。青色は飛距離が伸び、黄色は大きさが拡大され、赤色は敵を貫通し後方の敵も倒せる。また二枚重なったお札を取ると、スピードがアップする。なお二つのボタンを同時に押すと、画面上にある水晶玉を取って使うことができる。青色の水晶玉は敵の動きを約八秒間停止させ、黄色は画面上の敵をすべてやっつけることができる。おにぎりがあれば、これを取っておくと得点がアップ。最終シーンでは宝船を取り戻す。小夜ちゃんが妖怪に三人倒されるとゲーム終了だが、おはらい棒を取れば一人追加となる。基板販売のみで価格未定。

サンワイズ製2ウェイゲーム

メダルと景品で

フェイス「ジャンケンマンビッグ」

じゃんけんを内容とした㈲サンワイズ製メダル（プライズ）ゲーム機「ジャンケンマンビッグ」が、㈱フェイス（本社東京、金谷龍坤社長）から六月上旬、発売となっている。

同機はゲームの結果に応じてメダルと景品カプセルが払い出されるもので、キャビネット上部にグー、チョキ、パーのいずれかの手の絵が大きくランプ表示される窓があり、その下部に操作ボタン、カプセル収納状況が見える窓が付いている。

硬貨またはメダルを投入後スタートボタンを押し、「じゃんけんぽん」の音声に合わせて、グーかチョキ、あるいはパーのボタンを押す。その結果、機械側の手が表示されるとともに上部に「まけ」「あいこ」「かち」のいずれかのランプが点灯。負けるとゲーム終了だが、あいこの場合は再度挑戦。勝つとメダル二枚分が払い出し、またはストックされる。最高五回まで挑戦できメダルは連勝するごとに二倍ずつ増えていき、五連勝するとメダル三十二枚と景品が払い出される。ストックされたメダルは途中でボタンで払い出すこともできる。じゃんけんするたびに「やったね」などの音声が出る。OP価格二十四万七千円。

ジャンケンマンビッグ

変化する走行音

ホープのバッテリーカー「クーパー」

バッテリーカー「チビッコクーパー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月中旬発売となる。

これは文字通りクーパーをモデルに、かわいいタッチのデザインに仕上げたもの。フロント部がコミカルな顔になっている。走行速度や停止中など走行に合わせたエンジン音が出て、警笛も鳴る。二人乗りで定価未定。

チビッコクーパー

(昭和56年９月中旬～61年９月中旬の間の認可分)

現在有効な TVゲーム機の電気用品型式認可番号

① 凡例

記載要領は型式認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。昭和56年９月中旬から61年９月中旬までの５年間に認可された「電子応用遊戯器具」つまり業務用ＴＶゲーム機をすべて収録した(データは官報ならびに日本電気用品試験所の資料に基づいている)。

② 電気用品取締法において、ほとんどのアミューズメントマシンが甲種電気用品として型式認可を受けることが義務づけられている。▽91の電気遊戯盤、電気乗物、▽94の光源応用遊戯器具、▽95の電子応用遊戯器具がそれである。ここでは数量的に最も多く出回っている電子応用遊戯器具のみを収録している。

③ これらの型式認可の有効期間は５年間であり、有効期間を過ぎて製造されるものは当然ながら電取法違反になる。違反しないようメーカーは注意すべきであるし、オペレーターは違法品を使わないよう気をつけねばならない。　(編集部)

▽95-2257	56.10.9	㈱八千代電気産業(東京)
▽95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
▽95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-2273	56.11.28	長田電機㈱(大阪)
▽95-2279	56.12.22	㈱テーカン(東京)
▽95-2284	56.12.23	㈲三旺電機(神奈川)
▽95-2294	57.1.14	㈱ナムコ(東京)
▽95-2330	57.3.15	㈱ナナオ(石川)
▽95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
▽95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
▽95-2341	57.4.13	大洋技研㈱(兵庫)
▽95-2345	57.4.12	㈲三旺電機(神奈川)
▽95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱(大阪)
▽95-2348	57.4.16	㈱ギャジット(東京)
▽95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2354	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
▽95-2355	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
▽95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱(神奈川)
▽95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱(大阪)
▽95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2395	57.6.15	データイースト㈱(東京)
▽95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
▽95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱(神奈川)
▽95-2412	57.7.14	任天堂㈱(京都)
▽95-2417	57.7.21	㈱キワコ(神奈川)
▽95-2418	57.7.21	㈱テーカン(東京)
▽95-2420	57.7.23	㈱ナナオ(石川)
▽95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱(東京)
▽95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー(東京)
▽95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2421-3	57.7.23	㈱東平商会(静岡)
▽95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-2446	57.9.6	大森電気㈱(東京)
▽95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-2450	57.9.8	日本物産㈱(大阪)
▽95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱(東京)
▽95-2455	57.9.30	大森電気㈱(東京)
▽95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2468	57.10.26	㈱タイトー(東京)
▽95-2469	57.10.26	㈱協和産業(東京)
▽95-2470	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
▽95-2471	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
▽95-2473	57.11.12	㈱タイトー(東京)
▽95-2480	57.12.1	㈱タイトー(東京)
▽95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱(東京)
▽95-2508	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
▽95-2509	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
▽95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱(東京)
▽95-2525	58.2.15	㈱サコム(山梨)
▽95-2538	58.3.9	㈱サコム(山梨)
▽95-2556	58.4.5	㈱エフ・レック(東京)
▽95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライズ(宮城)
▽95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱(大阪)
▽95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱(東京)
▽95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会(静岡)
▽95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱(東京)
▽95-2598	58.5.27	㈲寿商事(東京)
▽95-2603	58.6.4	㈱バンダイ(東京)

▽95-2608	58.6.17	㈱テーカン(東京)
▽95-2615	58.6.27	㈱タイトー(東京)
▽95-2628	58.7.19	任天堂㈱(京都)
▽95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
▽95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム(大阪)
▽95-2631	58.7.19	㈱サコム(山梨)
▽95-2647	58.8.9	㈱テーカン(東京)
▽95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱(大阪)
▽95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-2665	58.9.19	京都電産㈱(京都)
▽95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱(大阪)
▽95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
▽95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱(滋賀)
▽95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱(広島)
▽95-2692	58.11.19	㈱カワクス(大阪)
▽95-2704	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
▽95-2705	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
▽95-2615-1	59.12.14	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2615-2	59.12.14	㈱東平商会(静岡)
▽95-2706	59.12.14	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2707	59.12.14	㈱サコム(山梨)
▽95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2738	59.2.15	㈲共立工業(神奈川)
▽95-2739	59.2.15	㈱テーカン(東京)
▽95-2751	59.3.15	アイレム㈱(大阪)
▽95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱(岡山)
▽95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱(岐阜)
▽95-2783	59.4.27	㈱タイトー(東京)
▽95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所(神奈川)
▽95-2788	59.5.9	㈱テーカン(東京)
▽95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事(東京)
▽95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2791	59.5.9	㈱ナムコ(東京)
▽95-2792	59.5.11	㈱シグマ(東京)
▽95-2793	59.5.11	㈱シグマ(東京)
▽95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱(大阪)
▽95-2802	59.5.24	任天堂㈱(京都)
▽95-2812	59.6.6	任天堂㈱(京都)
▽95-2826	59.6.22	㈲寿商事(東京)
▽95-2827	59.6.22	㈱テーカン(東京)
▽95-2820	59.6.22	データイースト㈱(東京)
▽95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱(大阪)
▽95-2834	59.7.10	㈱コグレ(埼玉)
▽95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル(栃木)
▽95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱(埼玉)
▽95-2861	59.8.14	㈱タイトー(東京)
▽95-2862	59.8.14	㈱テーカン(東京)
▽95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
▽95-2888	59.10.16	㈱タイトー(東京)
▽95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所(茨城)
▽95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱(岐阜)
▽95-2902	59.11.14	㈲共立工業(神奈川)
▽95-2904	59.11.26	㈱ナムコ(東京)
▽95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
▽95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
▽95-2923	59.12.12	㈱シグマ(東京)
▽95-2959	60.3.11	データイースト㈱(東京)
▽95-2965	60.3.16	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-2966	60.3.16	㈱ポニーベンディングサービス(東京)
▽95-2981	60.5.15	㈲ラスベガス商事(愛知)
▽95-3000	60.7.5	㈲寿商事(東京)

▽95-3016	60.8.2	㈱ジャレコ(東京)
▽95-3024	60.8.12	㈱タイトー(東京)
▽95-3046	60.10.4	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽95-3050	60.10.12	㈲ケイアンドケイ電子工業(鹿児島)
▽95-3053	60.10.12	㈱テーカン(東京)
▽95-3065	60.11.8	㈱内田製作所(東京)
▽95-3068	60.11.19	㈱カトウ製作所(東京)
▽95-3120	61.5.1	日東エレクトロニクス㈱(大阪)
▽95-3183	61.8.14	辰巳電子工業㈱(奈良)
▽95-3190	61.9.6	㈱カプコン(大阪)

(注　以下９月11日まで該当なし)

補遺

ＴＶゲーム機以外のＡＭ機の電取認可番号などは、本紙第 276号（61年１月15日号）を参照されたいが、その後の認可状況(60年12月中旬から61年９月中旬まで)については、下記の表のとおりで、「電気遊戯盤」「電気乗物」「光源応用機械器具」の順で並べた。うち▽94－4454は用品としては「スライド映写機」となっているが、収録した。

▽91-32328	60.12.20	㈱カプコン(大阪)
▽91-32522	61.2.3	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-32539	61.2.6	ブラザー精密工業㈱(愛知)
▽91-32740	61.3.5	立川電機㈱(大阪)
▽91-32740-1	61.3.5	㈱咲美製作所(大阪)
▽91-33050	61.5.10	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
▽91-33083	61.5.15	㈱タイトー(東京)
▽91-33227	61.6.11	㈱友栄(東京)
▽91-33363	61.7.1	㈱シグマ(東京)
▽91-33414	61.7.18	昭和技研工業㈲(東京)
▽91-33434	61.7.18	㈱タイトー(東京)
▽91-33479	61.7.31	㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-33506	61.8.2	平和工業㈱(群馬)
▽91-33631	61.8.28	大森電気㈱(東京)
▽91-33632	61.8.28	山久総業㈱(広島)
▽91-33633	61.8.28	ウチナダ電子工業㈱(石川)
▽91-33698	61.9.6	㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-33699	61.9.6	㈲こまや製作所(兵庫)
▽91-13105	60.12.25 (61.3.15)	㈱ホープ(東京)
▽94-4454	61.8.28	㈱タイトー(東京)

順行と逆行　（N）

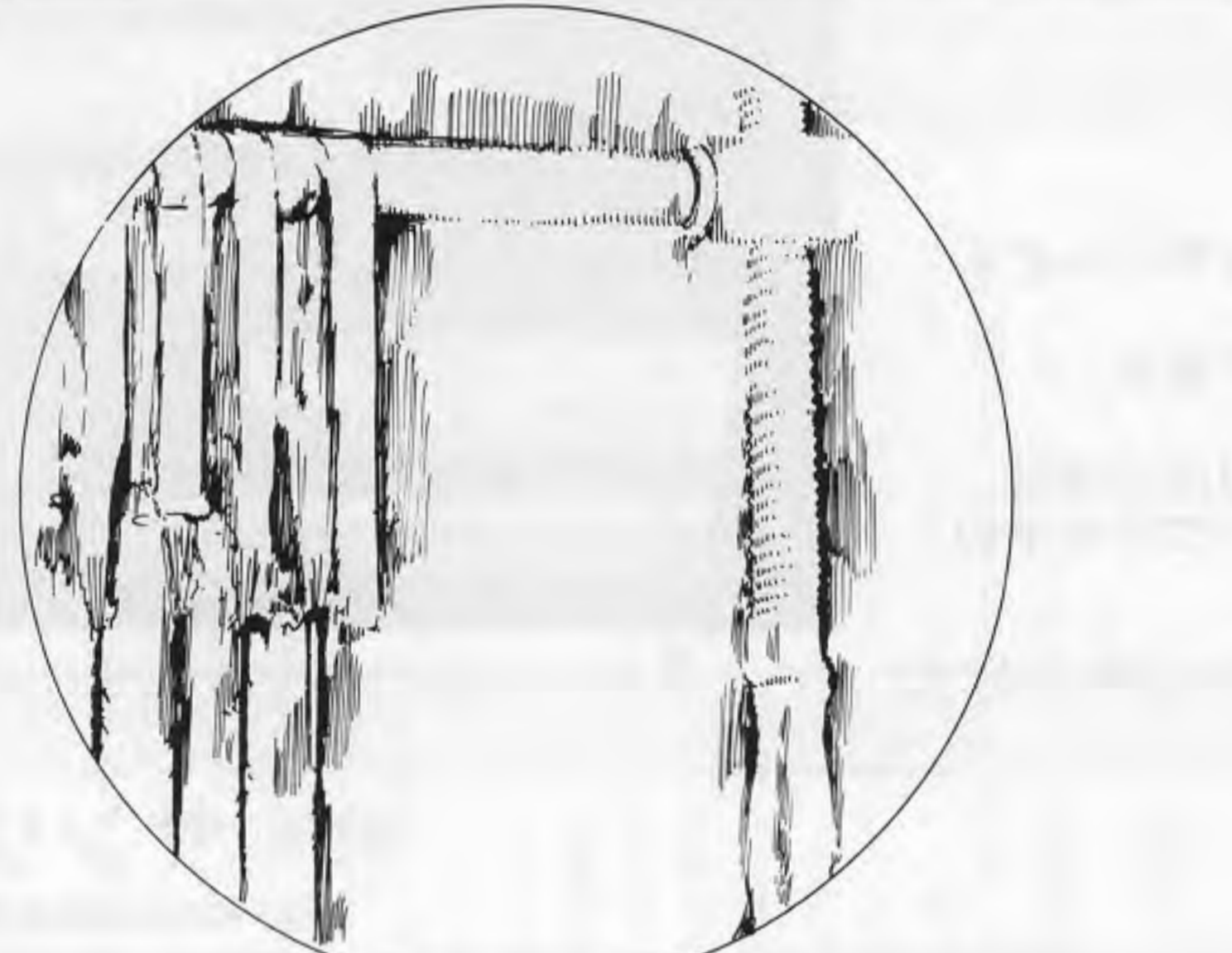
あれだけ態度を崩したところを見せたことがない佐藤さんだったのに、いつもの斜な構えではなくて林を相手に真面目に話しこんでいる。

「人は食うために生きるのではなく、生きるために食べる。などというけど、やっぱり食べるために生きているということが実感としてよく分ったな」

「寝ても覚めても自分が空腹であるということがもっぱら頭を占めていたのだから」

「ちょっぴりは死んでゆく友だちが羨ましいというような、もうこれからはあさましいことで苦労をしなくてもいいのだから、と倒錯した感情がはたらいたりしたもんね。胃や腸の調子が悪くて食欲が全然ない時にはかえって嬉しくなったりね。散散な日日を送ったよ」

「今でもこの国はちょっとした国際的な紛争に関係すれば、すぐにでもそんな状態になってしまうのでしょう」

「いや、人口密度を考えるともっともっと酷い状態におちこむのは確実だね」

「どうして自給自足を達成した上で過剰な生産を行うような方法をとらないのでしょうね」

「そりゃあ、いまだに植民地のような状態が続いているのだから、自分の国のことを自分で決めるのではなくて他所で決められてしまっているんだよ。また決められたように動かないと紛争になってしまう。紛争になると食糧からして絶対量が不足しているし問題にならないんだよね」

「で、この詩集ですけど」

「うん、あまりものに拘泥しない林さんがこだわっていると聞いたからもう私は何もその詩集については言わないことにしました」

「そうあっさりと言われてしまうとかえってこちらの方もひっこみがつかなくなってしまいますね」

「ではこういうのはどうでしょうか」

「何か」

「これも言いにくいことですけど、その詩集を暫くの間貸して頂いて、私の方でその詩集の覆刻本を作るというのは」

「そんな大げさな」

「いえ林さんさえよければ、是非ともそうさして頂きたいものです」

「いいんですか。そんなことをなさっても」

「せっかく覆刻本をつくるのだから、ついでにちょっと遊びをいれることにしましょう」

「遊びといいますと」

「覆刻本を十部つくることにして、そのうち二部だけはモロッコ革で超豪華版にしましょう。白と赤とで、白には白金で赤にはルビーでラファエル前派のようなトーンで飾りをいれて、林さんと私と一部ずつ持つことにするのはどうでしょうか」

「一部というのは私にとっては中途半端なのですが」

「なぜ」

「わがままを言うようですが、そういうことが出来るとすれば、その二部を二部とも私に頂けないでしょうか」

「今日にかぎって、林さんにしては珍らしくよくこだわりますね」

「ええ、ちょっとした事情があるもので。そうして頂ければその詩集の元版は佐藤さんにさしあげましょう」

「ではこちらの方も十部覆刻するのは止しにして、二部だけ覆刻して、その二部を超豪華限定本に仕立てて林さんにお渡しします。それにしても元版を頂いてしまうのは悪いような気がしますね」

「いやそれだけのことをして頂ければ、こちらこそ悪いような気がします」

「それにしても林さんは今日は沢山の本を買いこみましたね」

「ええ」

「何か目的でもあるのですか」

「目的なんて言われると困ってしまいますが、むしろ私の場合は何となくぐらいのところが当っているのではないかとおもっています」

「いえいえただ何となくぐらいではなかなかそれだけの買いものは出来るものではありません」

「まあさっき言ったように共通項としては戦後をあげることが出来るかもしれません」

「戦後ね」

「戦後にたいする思いこみとかいれこみがこういう衝動買いをさせてしまうのではないでしょうか」

「衝動買いで醒めた後要らないものが出て来ればいつでも連絡して下さい。私が買わせて頂きますから。あれもある。これもあるとおもって今日行って見ればめぼしいものは一冊も残っていなかったのですから。林さんが歩いた後には草一本も残っていないという感じでしたね」

「いやあ、まいりましたね。まさかそこまで佐藤さんに見られてしまっていたとはおもいもかけませんでした」

「戦争中から戦争直後にかけていつもいつも頭を離れなかったことは、まずたっぷり腹いっぱい当時の流行語で言えば銀シャリを食べることでした。闇の食糧を農家に買いに行って、帰りが夜になってしまうこともありました。鳥が大きな声でなくのが空き腹にはこたえてくる。そのうち谷間でぽつりぽつりと農家の窓の灯りがついてゆくのを見ると情なくて涙がこぼれ出したものです。農家では湯気をたてている銀シャリを茶碗に山盛りにしたのを家族がみな手にして楽しく夕飼の最中だというのに、私はといえばわずかな芋を背にして踉蹌として遠い田舎の駅を指して歩けども歩けども駅が見出せない」

「鶴見俊輔も言ってますね。——今、眼の前に飯がある。そのことにたえず、私はおどろいている。飢えは、長く自分の体の反射の一部としてのこる。飢えに苦しんだのは、一九四五年。私が二二歳から二三歳にかけてのことだが、それが今も自分の中にのこっている。だんだんゆたかになってゆく年月の中で、私は、安心して食べられることをいつもよろこんでいた。高度成長時代の私の無関心は、そのよろこびに色づけられている——と」

「全く同じだな」

連載小説〈66〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	8.13
2	2	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	6.93
❸	4	サラマンダ（コナミ） Salamander (Konami)	6.83
❹	—	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	6.58
❺	—	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	6.50
6	6	ラッシュ&クラッシュ（カプコン） Rush & Crash (Capcom)	6.46
7	3	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	6.33
8	5	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	6.28
❾	—	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin Sen* (SNK)	6.25
❿	—	モモコ１２０％（ジャレコ） Momoco 120% (Jaleco)	6.20
11	9	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	6.17
⓬	—	アクションファイター（セガ社） Action Fighter (Sega)	6.13
13	8	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.83
14	12	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.63
15	7	ガルディア（セガ社） Gardia (Sega)	5.60
⓯	16	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.60
⓱	—	スペランカーII（アイレム販売） Spelunker II (Irem)	5.50
18	11	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	5.47
19	13	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.36
⓴	24	アテナ（エス・エヌ・ケイ） Athena' s Wonder Land (SNK)	5.36
21	14	リアル麻雀　牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.31
22	17	クリスタルギャル（日本物産） Crystal Gal* (Nichibutsu)	5.27
㉓	26	ファンタジーゾーン（セガ社） Fantasy Zone (Sega)	5.15
24	15	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.14
25	19	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	5.07

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.50
❷	5	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	7.33
❸	7	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	7.20
4	4	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	7.00
5	1	エンデューロレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	6.93
❻	8	エンデューロレーサー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	6.50
7	3	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	6.40
❽	9	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	6.29
9	6	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.10
❿	12	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.43
⓫	14	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.40
⓬	—	スーパー・デッドヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	5.20
⓭	—	ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Data East)	5.00
14	10	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	4.80
⓯	16	カルテット（セガ社） Quartet (Sega)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.19
2	1	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	6.00
3	3	レィブン（プリミア） Raven (Premier)	5.57
❹	5	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	5.10
5	4	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	4.75

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ウエスタン東花園（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン；　プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Gaming Criminals Again Increasing In Japan

The number of gaming criminals using gaming videos, such as video slot machine, video bingo, video poker and video mahjong, is rapidly increasing this year, greatly distressing the amusement business people who are unrelated to gaming, and the police authorities who must prevent gaming or arrest its criminals. However, since the National Police Agency (NPA) clings to the view, "Games such as slot machines are not gaming devices per se. The machines themselves are not in fault, but those who use them wrongfully and turn them into gambling devices", the situation is feared to aggravate.

In the case of Tokyo, as reported in *"Game Machine No. 291"*, the number of such criminals is obviously increasing. The Metropolitan Police Department (MPD), however, does not somehow reveal the state of control of such criminals. For a few days by July 18, the MPD had arrested 105 persons. They, however, did not reveal how many gaming devices used for gaming that they seized. (What we like to know further is the number of units seized by type.) In this regard, the other prefectural police headquarters (PPH) differ from the MPD; by holding a press conference they announce in detail the names and number of those arrested, the names and number of machines used for gaming, the number of machines seized, etc. It is intended to make a lesson of those criminals and warning against any such crimes in the future. The MPD, however, does not somehow reveal the actualities in detail. Thus, in Tokyo, the number of illegal casinos using gaming videos is steadily increasing. This tendency is spreading over the entire Kanto district centering around Tokyo.

In the case of Osaka, the number of such gaming crimes is quite small compared to that in Tokyo. (According to an industry source, it may be about 1/10 that in Tokyo). It, however, is increasing steadily. On September 17, the Osaka Prefectural Police Headquarters revealed that during the period from January to August, this year, on the charge of gaming committed by using gaming videos, 152 criminals were arrested (compared to 49 in the same period of last year), and 159 machines were seized (compared to 70 in the same period of last year) in Osaka. In Hyogo Prefecture which neighbors Osaka, during the January – August period, 86 criminals were arrested (compared to 13 in last year), and 86 machines seized (last year's results are unknown). Thus, both the numbers of criminals and machines seized have increasing conspicuously in Osaka and Hyogo. Correctly speaking, however, this tendency is not limited to Osaka and Hyogo — these crimes are rapidly increasing as a nationwide tendency. The extent to which these crimes are strictly exposed, differs between prefectures. So, it cannot necessarily be said that there are many gaming criminals in Osaka and Hyogo, since the police authorities there have announced large numbers. Rather, there are many prefectures where the police authorities do not strictly expose such crimes. This is gradually looming as a problem. In this respect, the police attitude should be questioned.

People engaged in amusement business will be affected most seriously by the spread of gaming videos. In appearance, since amusement videos and gaming videos resemble well, they are confused with each other, and amusement operators are treated without distinction. That is, amusement operators are regarded to be in the same group as criminals. At a certain prefectural police headquarters, an officer in charge warned the local operators association: "Your association includes those wrongfully operating gaming devices. Advise them not to commit such criminal deed". Since the very police authorities think along this confusing line, the situation is helpless. How can they expose such crimes while they cannot distinguish between amusement videos and gaming videos? Thus, local operators here and there in Japan are complaining of the deplorable situation.

One of the major causes of confusion is that mahjong is included in amusement videos. Mahjong is a kind of card game like poker, but uses unique pieces like dice instead of cards. It is a traditional gambling game. It is said that a long time ago it was transmitted from China to Japan. Usually, it cannot be played if there are not four gamblers present. Video mahjong, however, is played by a gambler with the computer. What is important here is that, while amusement video mahjong can never be bet, gaming video mahjong is always bet with credit numbers. They completely differ from each other. In the case of gambling, it is said that the number of credit remained is usually exchanged to money, 100 yen per credit, and when the game is over, the casino operator pays cash to the gambler. Of course, the gambler does not necessarily win the game even when we bet. Rather, he more often loses than wins, allowing the illegal casino operators to earn large profit. What's more, those criminals (both operators and players are illegal gamblers) naturally evade tax. In the case of amusement video mahjong, 1 game can be enjoyed for 100 yen, but it never results in credit increases.

The police seems to be half-dumfounded to say that illegal casinos are opened at tea houses and any other places, but the whole actualities remain unknown. We, however, are dumfounded by the very police attitude.

Taito Warns Its "Arkanoid" Copiers

Taito Corp. of Tokyo has recently issued a warning against copiers of its video game "Arkanoid", since there are many unauthorized copy boards flooded in Japan, and may be exported to overseas. Recently, there have appeared many unauthorized counterfeits of video games manufactured in Korea. It, however, seems that the current copies of "Arkanoid" have been manufactured in Japan, and according to an industry source, illegal copiers seem to have begun moving powerfully in Japan.

According to Taito's investigations, there are at least three kinds of unauthorized copied pc board of "Arkanoid" **(see the photos at right above).** Taito has announced that it is proceeding with legal steps against those copied pc boards for reasons of infringement upon the Copyright, and criminally accuse those engaged in manufacture, distribution and operation of those pc boards. Additionally, Taito warns that it will take legal actions against any operators who might use unauthorized copies of its videos, "Slap Fight", "Renegade (Kunio Boy)", and "Bubble Bobble".

Photo above: Left above is the legitimate pc board of "Arkanoid" which is embossed the original mark of Taito (remark the circle), and the others, all of three are its counterfeits.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

新登場

THE LEGENDARY SOLDIERS

アレスの翼™

©CAPCOM

いま伝説の戦士が甦る

人類が異星人のもたらした巨大コンピューター“ダーク”によって古代文明から超未来文明へと変革を遂げようとした時、突如として“ダーク”が狂いだした。人々は次々と殺され、人類は正に滅亡の危機に瀕した――――――。
それを悲しんだ軍神アレスは、2人の若者に愛と勇気の翼を与え、人類の未来を託した。もう時間はない。“ダーク”を破壊するのだ！飛び立て伝説の戦士たち!!

●2人の冒険の始まりだ！

●巨大人面像に吸い込まれないようにうまく操作しよう

●門番を倒して敵の基地へ乗り込め

●空や陸から行手を遮る数々の敵を蹴ちらしクレイジーコンピューター“ダーク”を破壊するのが君達の使命だ。

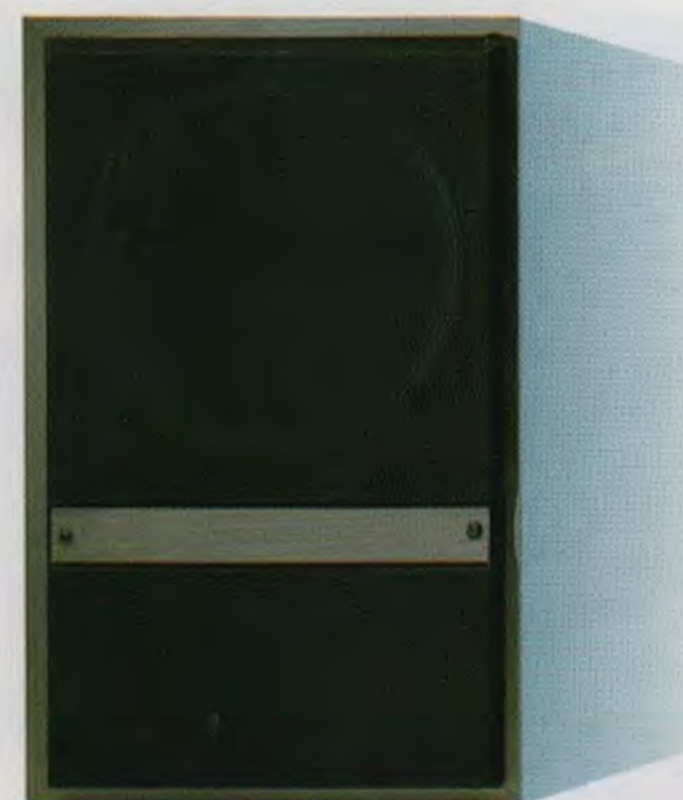
●地上のドームに隠されたPOWを集めて戦いを有利に展開しよう。ただし気を付けないと巨大人面像に吸い込まれ大きな危険に遭遇するぞ!!

株式会社 カプコン
大阪市東区内本町1丁目41番地（リンサンビル）
TEL (06)946-6623(代)
東京都渋谷区広尾1丁目3-18 広尾オフィスビル10F
TEL (03)440-4801(代)

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階（2000・2200・2500円）コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

"Tafie"

TAFIE=Technologically Advanced Families (system component)

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。
ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そして
なによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。
これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

TD-S
KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム
〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL(06)533－0147(代)　FAX(06)533－1131

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

namco
源平討魔伝
平家復讐絵巻
一一九二年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。
天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぶれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。
安駄婆はいふ。
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器が必要じゃ。そして、目指すは鎌倉！よいな、鎌倉じゃぞ……
おのれ頼朝
われ地獄より甦りたり
強者弁慶の登場じゃ。鉄玉は跳躍してかわしなされ！だが弁慶にも泣き所があるはず……
魔龍は頭を狙うのじゃ！穴へ落ちると黄泉の国じゃぞ。十分用心なされ。
葛籠の中には諸力が… 一度斬ってから触れるのじゃ。二度斬りはいかん！
長門と京都には鳥居が三つ。ここが別れ道、思案のしどころじゃぞ！よく考えて選びなされ。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2－1－21 TEL 03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20－10 TEL 06(338)3511代
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施
©1986 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED